

R9001459

MANUAL DEL USUARIO

BARCO

BARCO PROJECTION SYSTEMS



R9001459

MANUAL DEL USUARIO

Fecha :
160699

Art. No. :
R5975119L

Declaración de la Comisión Federal de Comunicaciones *(FCC statement)*

Este equipo ha sido probado y encontrado que cumple con las limitaciones para los dispositivos digitales de la clase B, de conformidad al Capítulo 15 de las Reglas FCC. Estas limitaciones han sido diseñadas para establecer una protección razonable contra las interferencias radiales en una instalación comercial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y de no ser instalado de acuerdo con el manual de instrucciones puede provocar interferencias radiales. Si la operación de este equipo en un área residencial causa tales interferencias, el usuario debe tomar las medidas necesarias para corregir la interferencia.

Instrucciones para el usuario :

Si este equipo interfiere con la recepción de radio o de televisión, se recomienda que el usuario tome las siguientes medidas :

- Vuelva a orientar la antena receptora de la radio o televisión.
- Aleje el equipo del receptor.
- Enchufe el equipo a otra toma de corriente de modo que el equipo y el receptor usen distintos circuitos eléctricos.
- Fije los conectores de los cables al equipo con los tornillos de fijación.

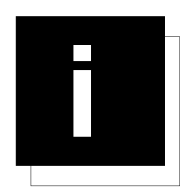
Nota :
Es preciso el uso de cables blindados para cumplir con todas las limitaciones del capítulo 15 de las Reglas FCC y EN55022.

Debido a la constante investigación, la información contenida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso.

Producido por BARCO NV, junio 1999.

BARCO n.v./Projection Systems
Noordlaan 5
B-8520 Kuurne
Bélgica
Tel : +32/56/368211
Fax : +32/56/351651
E-mail : sales.bps@barco.com
Visita nuestro Web : http://www.barco.com

Impreso en Bélgica



INDICE

INDICE ... i-1

DESEMBALAJE Y DIMENSIONES ... 1-1
- Desembalaje ... 1-1
- Dimensiones del proyector ... 1-1
- Montaje de la batería en el mando a distancia ... 1-2

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN ... 2-1
- Condiciones ambientales ... 2-1
- La luz ambiental ... 2-1
- El tipo de pantalla ... 2-1
- El tamaño de la imagen ... 2-1
- ¿Dónde instalar el proyector? ... 2-2
- ¿Cómo instalar la lente de proyección? ... 2-3

UBICACIÓN Y FUNCIÓN DE LOS MANDOS ... 3-1
- Terminología del panel frontal ... 3-1
- Terminología del panel de mando ... 3-2

CONEXIONES ... 4-1
- Conexión del cable de alimentación ... 4-1
- Fusibles ... 4-1
- Puesta en marcha ... 4-1
- Pasar al modo *Stand By* ... 4-2
- Apagar el proyector ... 4-2
- Los puertos de entrada ... 4-2
- Introducción de un módulo de entrada ... 4-2
- El módulo de entrada Vídeo/S-Vídeo ... 4-3
- El módulo de entrada analógica RGB ... 4-4
- El módulo de entrada en componentes ... 4-5
- El módulo de entrada RGB3S/RG3sB ... 4-6
- El módulo de entrada 5 cables ... 4-7
- Entrada digital serie ... 4-8
- Conexión de un ordenador, p.ej. un PC IBM (o compatible) o un MAC al puerto RS 232 del proyector. ... 4-9
- Ajuste de la velocidad de transferencia de datos (baudrate) ... 4-9
- Conexión de un RCVDS 05 al proyector ... 4-9
- Conexión de un VS05 al proyector ... 4-9
- Conexión de un receptor IR 800 al proyector ... 4-10

MANDO ... 5-1
- Uso del mando a distancia ... 5-1
- La dirección del proyector ... 5-1
- Visualización de la dirección del proyector ... 5-2
- La programación de una dirección en el mando a distancia ... 5-2
- Los controles de imagen con acceso directo. ... 5-2
- Los controles de sonido con acceso directo ... 5-2
- La tecla PAUSE ... 5-3

INICIO DEL MODO DE AJUSTE ... 6-1
- El modo de ajuste *(Adjustment Mode)* ... 6-1

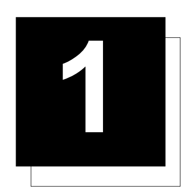
EL MODO DE AJUSTE DE ACCESO ALEATORIO ... 7-1
- Inicio del modo de ajuste de acceso aleatorio ... 7-1
- Gestión de archivos ... 7-2
- La opción *Cargar (Load)* ... 7-2
- La opción *Editar (Edit)* ... 7-3
- La opción *Renombrar (Rename)* ... 7-5
- La opción *Copiar (Copy)* ... 7-5
- La opción *Borrar (Delete)* ... 7-6
- La opción *Opciones (Options)* ... 7-6
- Ajustes de imagen *(Picture Tuning)* ... 7-6
- La opción *CTI ON/OFF* ... 7-7
- La opción *Vídeo quieto (Still Video)* ... 7-7
- La opción *Temperatura de color (Color Temperature)* ... 7-7
- La opción *Gamma* (Gama) ... 7-8
- La opción *Descodificación (Decoding) EBU/IRE* ... 7-8

La opción *Dynamic Color Depth* (profundidad de colores dinámica) ... 7-8
La opción *Noise Reduction* (reducción del ruido) ... 7-8
La opción *Edge Enhancement* (mejoramiento de los bordes) ... 7-9
Ajustes de sonido *(Audio Tuning)* ... 7-9
Las opciones *Volumen (Volume), Balance, Bajos (Bass) y Agudos (Treble)* ... 7-9
La opción *Audio Mute (Mute)* ... 7-9
La opción *Enganchar (Lock)* ... 7-9
La opción *Fade* ... 7-10
Geometría *(Geometry)* ... 7-10
La opción *Desplazamiento (Shift)* ... 7-10
La opción *Amplitud (Size)* ... 7-11
La opción *Trapecio lateral (Side keystone)* ... 7-11
La opción *Blanking* ... 7-12
La opción *Aspect ratio* ... 7-13
La opción *Opciones (Options)* ... 7-13

MODO DE INSTALACIÓN ... 8-1
Inicio del modo de instalación ... 8-1
La opción *Configuración (Configuration)* ... 8-1
La opción *Color OSD (OSD color)* ... 8-1
La opción *Diseños internos (Internal Patterns)* ... 8-2
La opción *No signal* ... 8-2
Uso del soporte de lente ajustable incorporado ... 8-3

MODO DE SERVICIO ... 9-1
Inicio del modo de servicio ... 9-1
La opción *Identificación (Identification)* ... 9-2
La opción *Cambiar la contraseña (Change Password)* ... 9-3
La opción *Cambiar idioma (Change Language)* ... 9-3
La opción *Cambiar la dirección del proyector (Change Projector Address)* ... 9-3
La opción *Cambiar la velocidad de transmisión (Change Baudrate PC)* ... 9-4
La opción *Puesta a cero del tiempo de servicio de la lámpara (Reset Lamp Runtime)* ... 9-4
La opción *Tiempo de servicio de las lámparas (Lamp Run Time History)* ... 9-4
La opción *Modo de operación de la lámpara (Lamp drive mode)* ... 9-4
La opción *Logotipo BARCO (BARCO logo)* ... 9-5
La opción *Ajustes del panel (Panel Adjustments)* ... 9-5
La opción *Ajuste del balance de entrada (Preset Input Balance)* ... 9-5
La opción *Diagnóstico I²C (I2C diagnosis)* ... 9-6

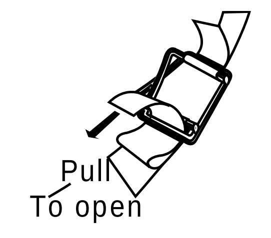
Apéndice A : Archivos de fuente estándares ... A-1
Apéndice B : Lentes ... B-1
Enfoque de la lente ... B-1
Limpieza de la lente ... B-1
Lentes ... B-2
Apéndice C : Los números de fuente 80 - 89 y 90 - 99 ... C-1



DESEMBALAJE Y DIMENSIONES

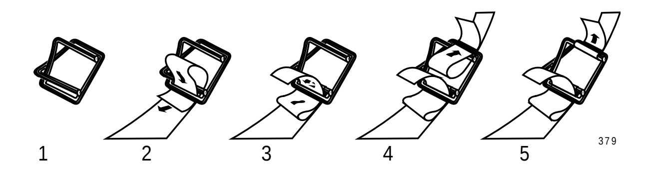
Desembalaje

Para abrir la caja, tire del extremo de la cinta como indicado a la derecha.



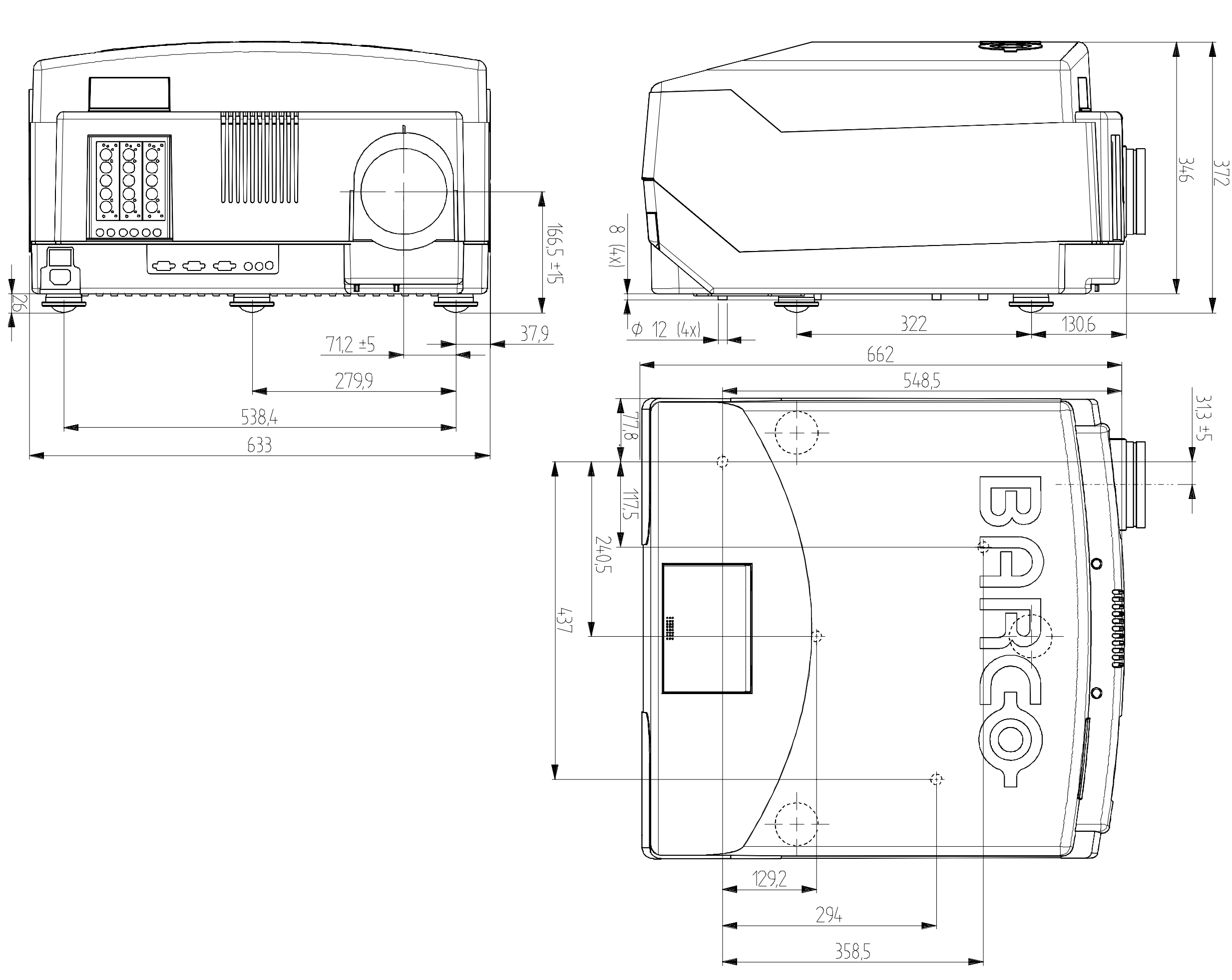
Saque el proyector de la caja, quite las esquinas de goma espuma y coloque el proyector sobre la mesa.

Guarde la caja de transporte y el material de embalaje que le pueden ser de utilidad si tiene que transportar el proyector. Para asegurar la máxima protección, vuelva a embalar el proyector de la misma manera en que había sido embalado originalmente en la fábrica.



Contenido de la caja :

- 1 proyector BARCODATA 3300DLC
- 1 mando a distancia RCU + pila de 9V
- 1 cable de alimentación con enchufe ANSI 73.11.
- 1 manual del usuario
- 1 manual de instalación
- 1 manual de seguridad
- 3 patas de soporte de plástico



Montaje de la batería en el mando a distancia

La batería se encuentra en la bolsa de plástico del cable de alimentación. Antes de utilizar el mando a distancia, instale la batería.

Quite la tapa del compartimiento para baterías en la parte trasera del mando a distancia empujando hacia abajo la pestaña indicada y levantando al mismo tiempo la parte superior de la tapa (figura 1).

Inserte la nueva batería de 9 V en el compartimiento inferior y conéctala a la placa de contacto. Introduzca la batería en el compartimiento inferior y vuelva a colocar la tapa.
Nota : Es preciso programar la dirección del proyector en el mando a distancia antes de utilizarlo (véase el capítulo 6, Mando).

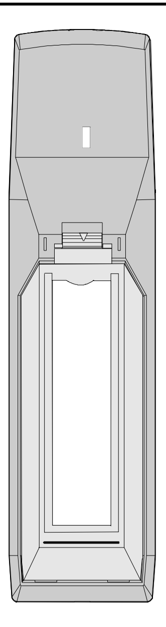


fig.1

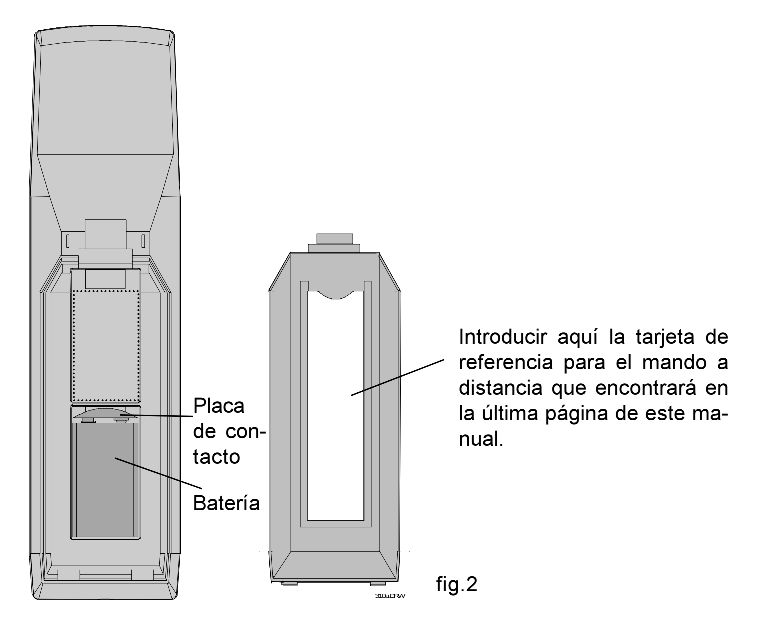


fig.2



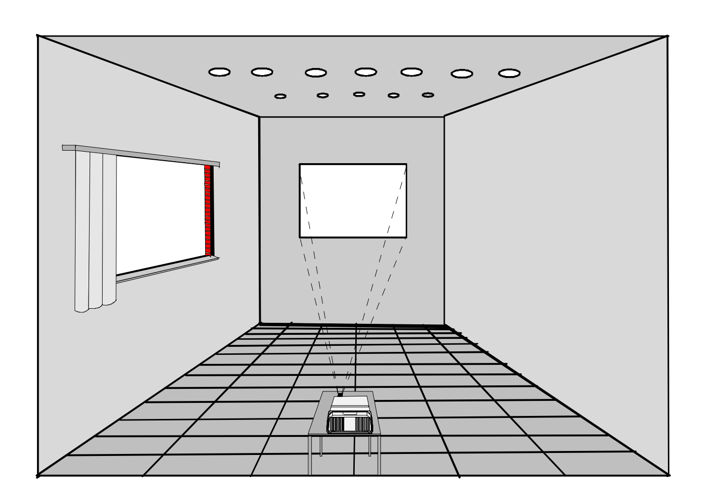
INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

Instrucciones de instalación

El tamaño de la pantalla, la luz ambiental, la colocación del proyector y el tipo de pantalla son factores importantes que deben considerarse para asegurar el funcionamiento del sistema de proyección.
Temp. ambiental max. : 104 °F.
Temp. ambiental min. : 32 °F
El proyector no funcionará si la temperatura ambiental sobrepasa los valores límite (32 °F - 104 °F)

* Condiciones ambientales

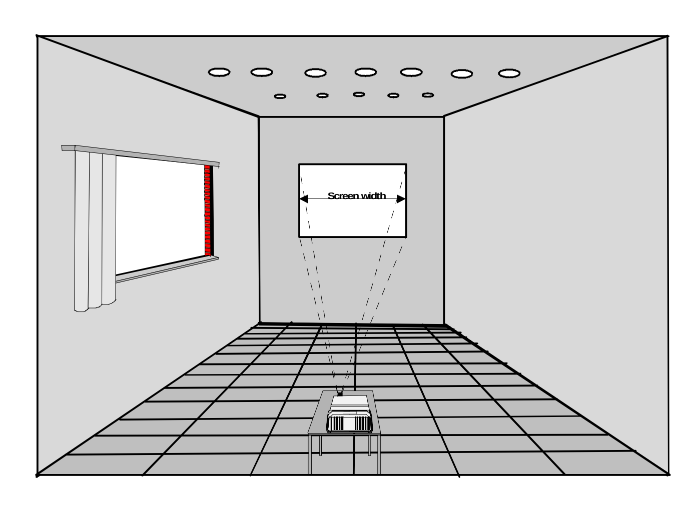
No coloque el proyector cerca de fuentes de calor tales como radiadores o conductos de ventilación, ni en habitaciones polvorientas, soleadas o húmedas. Tenga en cuenta que el calor asciende hacia el techo. Compruebe que la temperatura junta al proyector no sea excesiva.



* La luz ambiental

La luz ambiental se consta de la luz solar, directa o indirecta, y las fuentes luminosas existentes en la sala. La cantidad de luz ambiental determina el brillo de la imagen proyectada. Evite que la luz ambiental incida directamente en la pantalla.
Durante la proyección es necesario cubrir con cortinas opacas las ventanas situadas frente a la pantalla. Es conveniente instalar el sistema de proyección en salas donde las paredes y el suelo sean de materiales no reflectantes. Se recomienda también el uso de iluminación empotrada en el techo y de un sistema para reducir la iluminación a un nivel aceptable. Demasiada luz ambiental difusa la imagen proyectada y por lo tanto disminuye el contraste entre las zonas oscuras y las zonas claras de la imagen. Este efecto se manifiesta más claro cuando se utiliza pantallas más grandes. En general, oscurezca la sala de manera que haya suficiente luz para leer o escribir cómodamente. Es recomendable el uso de focos direccionales para iluminar determinadas zonas de manera que la interferencia con la imagen sea mínima.

* El tipo de pantalla



Existen dos tipos principales de pantallas : pantallas para la proyección frontal y pantallas para la retroproyección.
Las pantallas se clasifican según la cantidad de luz que reflejan (o transmiten, en el caso de los sistemas de retroproyección) con respecto a la cantidad de luz que se proyecta sobre ellas. El término utilizado es la GANANCIA de la pantalla. Tanto las pantallas para la proyección frontal como las para la retroproyección se clasifican en términos de ganancia. La ganancia de las pantallas va desde la ganancia unitaria (x1) de las pantallas blancas mates hasta la ganancia 10 (x10) o más de las pantallas de aluminio pulido. La elección de una ganancia más alta o más baja depende de dos factores: la preferencia personal y el ángulo de visión.
Al considerar el tipo de pantalla, determine dónde van a sentarse los espectadores y busque la pantalla con la mayor ganancia posible. Una pantalla de ganancia elevada hace más brillante la imagen, pero reduce el ángulo visual.
Para más informaciones sobre pantallas, contacte con su distribuidor de pantallas.

* El tamaño de la imagen

El proyector BARCODATA 3300DLC está diseñado para realizar proyecciones de vídeo de 1m (3.3ft) a 10m (32,81ft) con una proporción de 4 a 3.

* Dónde instalar el proyector?

Definiciones de las abreviaturas de las ilustraciones

B = La distancia entre el techo y la parte superior de la pantalla, o bien entre el suelo y la parte inferior de la pantalla.

A = El valor de corrección, distancia entre la parte inferior del proyector (sin patas) y el punto central de la lente. Se debe restar este valor de B para obtener la posición correcta de instalación. (El valor A = 140,5 mm para todas las pantallas y lentes.)

CD = La distancia total entre el proyector y el techo o el proyector y el suelo.

SW = La anchura de la pantalla.

SH = La altura de la pantalla (altura de la imagen).

PD = La distancia del proyector (es decir, la distancia entre la pantalla y el proyector).

Compatibilidad de las entradas con los formatos de vídeo e informática :

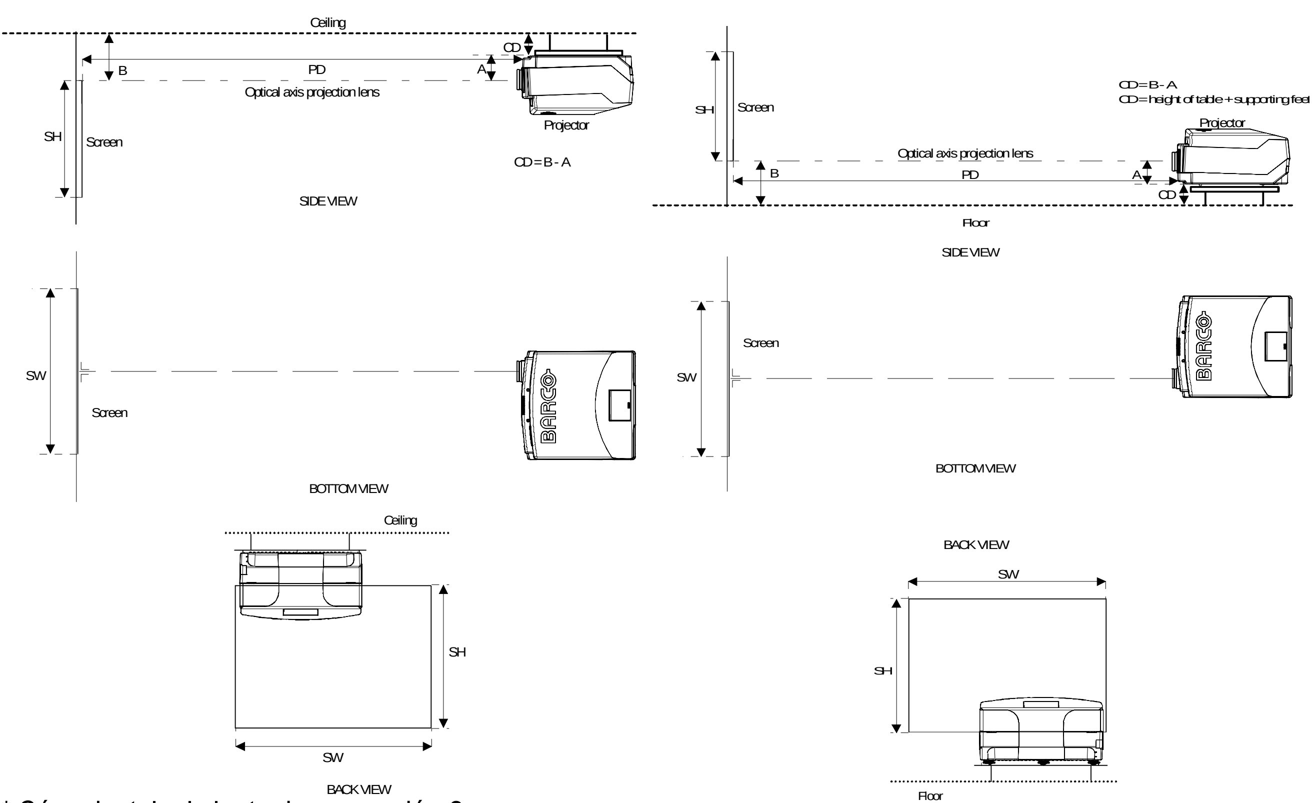
VIDEO y S-VIDEO
VIDEO EN COMPONENTES
RGB ANALOGICO con SINC. ESTANDAR (SINC sobre verde o separado)
RGB ANALOGICO con SINC. TRI-LEVEL (SINC sobre verde o separado)
VGA : 640 x 480 puntos
MAC : 640 x 480 puntos
Super VGA : 800 x 600 puntos
XGA : 1024 x 768 puntos
Fuentes hasta 1280 x 1024 puntos
Fuentes con un reloj de puntos < 80 MHz

Determinación del tipo de lente

a) Determine la anchura de la pantalla requerida.

b) Determine la posición del proyector en la sala con respecto a la pantalla y mida la distancia proyector - pantalla (PD).

c) Utilice las fórmulas del apéndice B para determinar la distancia PD óptima para la anchura requerida con respecto a la distancia PD medida.
La lente está determinada (el número de pedido está indicado en la tabla en el mismo apéndice B).
Siga el procedimiento de instalación mencionado en este manual.



* Cómo instalar la lente de proyección ?

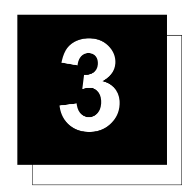
El proyector se suministra sin lentes. Las siguientes lentes son disponibles como opción (véase el apéndice B para los números de pedido) :

- MD(1.2:1)
- MD(2.3:1)
- MD(3.4:1)
- MD(5.0:1)
- MD(6.0:1)
- MD(7.0:1)
- MD(1.7-3:1)
- MD(3.0-6.0:1)

Cómo instalar la lente ?

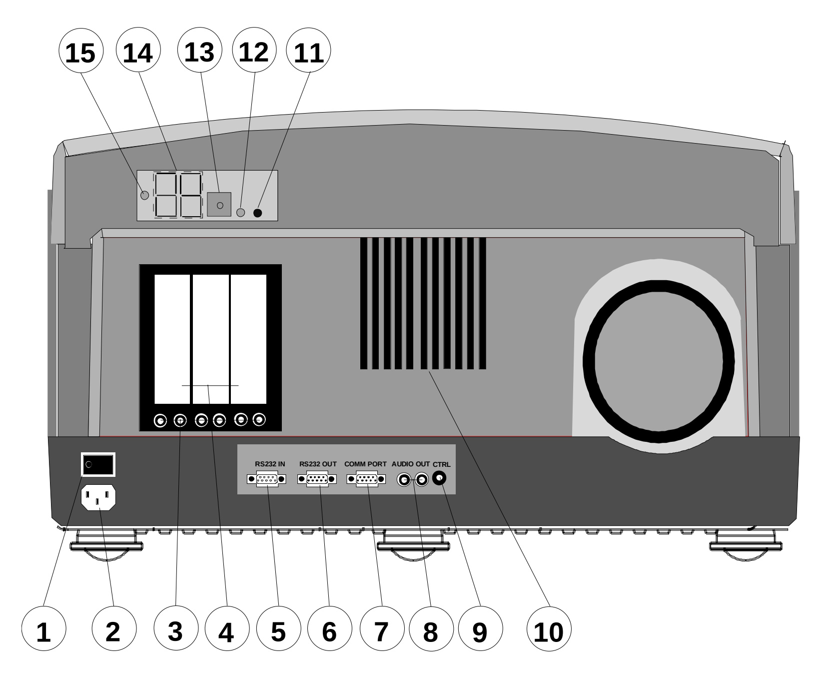
Quitar la goma espuma del orificio del soporte para la lente.

- Saque la nueva lente de su embalaje y quite las tapas de la lente.
- Introduzca la lenta en el soporte, girándola en sentido horario.
- Enfoque la lente (véase el apéndice B) y asegurar la posición correcta girando en sentido horario el anillo de fijación.



UBICACIÓN Y FUNCIÓN DE LOS MANDOS

Terminología del panel frontal



1 **Interruptor de encendido** : '1' = encendido, '0' = apagado

2 **Entrada de corriente** : autoajustable de 90 a 250 Vac.

3 **Entrada de sonido (Entrada audio)** sólo para las señales vídeo.

4 **Entradas :**
Puerto 1 : Entrada digital serie (Entrada SDI).
Puertos 2 y 3 : facilidades de entrada modular. Se puede introducir 2 módulos de entrada y no importa el orden.
Los módulos de entrada posibles :
- Entrada Vídeo, S-Vídeo (PAL, SECAM, NTSC)
- Entrada anal. RGBS/RGsB
- Entrada RGB3S/RG3sB
- Vídeo en componentes
- Entrada 5 cables

5 **RS232 IN** : Permite la comunicación con un ordenador externo, p. ej. un PC IBM o compatible, un Mac...

6 **RS232 OUT** : Sirve para conectar el proyector con otro proyector (toma RS232IN), (bucle de comunicación para un ordenador PC o MAC hacia el proyector siguiente).

7 **Puerto de comunicación** : Permite la comunicación con los periféricos 800.

8 **Salida de sonido (Salida *audio*)**.

9 **Remote** : Conexión para el mando a distancia

10 **Altavoz** : sólo eficaz en recintos pequeños.

11 **IR-Acknowledged :** El proyector reconoce las señales infrarrojas. (*LED* verde).

12 **IR-Received :** El proyector no reconoce las señales infrarrojas recibidas. (*LED* rojo).

13 **IR receiver** : Receptor de las señales de control transmitidas por el mando a distancia.

14 **Código de diagnóstico :** a) número de la fuente
b) código de error : aparece un código de 2 cifras si falla algo en el proyector.

15 **Indicación del modo del proyector**: Indica el estado del proyector.

apagado : el proy. no está encendido
luz roja : el proy. está encendido, proyector en modo *stand by*
luz verde : proyector en modo de trabajo

Terminología del panel de mando

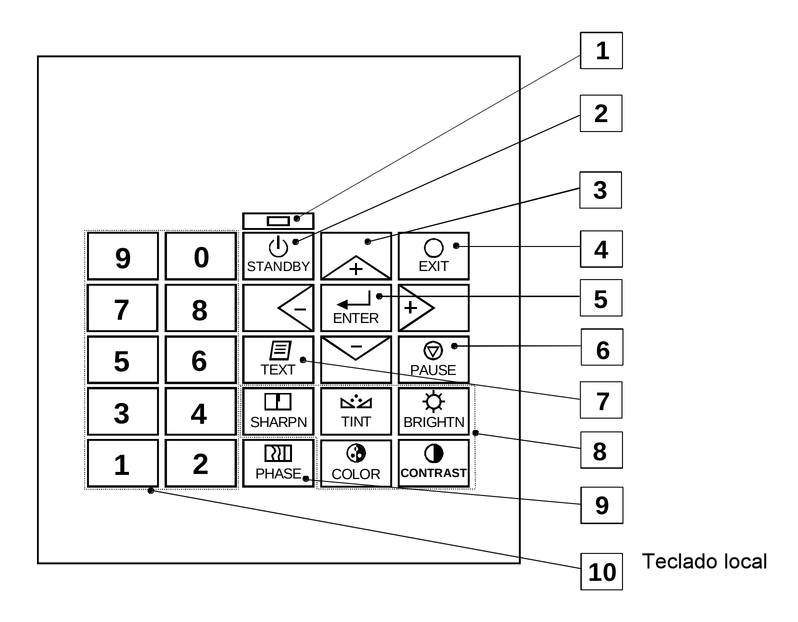
a. El teclado local



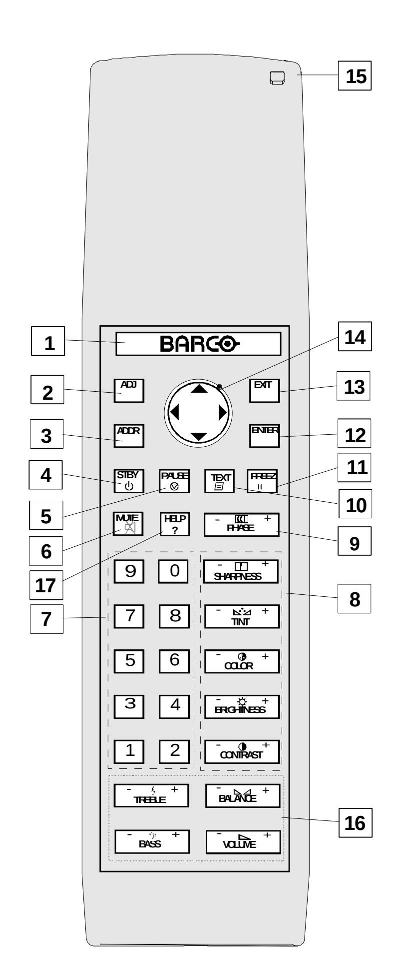
Acceso

El teclado local se encuentra localizado bajo una tapa rotulada con el nombre del proyector.

Para abrir la tapa, apriete sobre la parte de la tapa indicada en la figura y levántela hacia la parte delantera del proyector.



Teclado local



Mando a distancia (MD)

b. El mando a distancia

El mando a distancia contiene un transmisor infrarrojo (IR) con una batería que permite al usuario de manejar el proyector a distancia y sirve para la selección de la fuente, el mando, ajuste y configuración del proyector. También permite el almacenaje de :

- los ajustes de la imagen (brillo, nitidez...)
- otros ajustes

Otras funciones del mando a distancia son :

- conmutar entre el modo standby y el modo de trabajo
- pasar al modo "pausa" (pantalla vacía, reinicio inmediato)
- acceso directo a todas las fuentes conectadas
- velocidad de ajuste variable : Si se mantiene presionado el disco de mando o las teclas de control de la imagen, el ajuste se efectuará más rápido.

Terminología

1 **Tecla BARCO** : No tiene función para este proyector.

2 **ADJ.** (tecla AJUSTE) : Sirve para activar el modo de ajuste.

3 Tecla de dirección (tecla embutida) : Sirve para la entrada de la dirección del proyector (entre 0 y 9). Pulse sucesivamente la tecla de dirección con ayuda de un lápiz y una tecla numérica entre 0 y 9.

4 **STBY** (tecla *stand by*)
- iniciar la proyección después de haber encendido el proyector.
- desactivar el proyector sin apagarlo.

5 **PAUSE** : Interrumpir la proyección. La imagen desaparece pero el usuario puede reiniciar inmediatamente la proyección.

6 **Mute :** interrumpir la reproducción sonora. Para reiniciarla pulse 'Mute' otra vez .

7 **Teclas numéricas** : Sirven para la entrada directa.

8 **Los controles de imagen** : Sirven para definir el entorno de visualización (véase también el capítulo *Mando*).

9 **PHASE**: Sirve para corregir la inestabilidad de la imagen.

10 **TEXT** : Al ajustar uno de los controles de imagen durante una reunión por ejemplo, el operario puede hacer desaparecer la barra de escala presionando la tecla TEXT. Para volver a visualizar la barra de escala, pulse otra vez la tecla 'TEXT' . Solo se puede utilizar esta tecla en el modo de trabajo.

11 **FREEZ** : Esta tecla permite al usuario congelar la proyección.

12 **ENTER** : Sirve para activar el modo de ajuste o para confirmar un ajuste o una selección en el modo de ajuste.

13 **EXIT**: Sirve para desactivar el modo de ajuste o para retroceder al modo de ajuste.

14 **Disco de mando** (en el MD) o las teclas **'+'** y **'-'** (teclas de cursor): Sirven para seleccionar opciones de menú en el modo de ajuste. Se puede mover el disco de mando hacia la derecha, la izquierda, adelante y atrás.
La correspondencia entre el disco de mando y las teclas de cursor del teclado local :

MD	=	teclado local
Disco de mando arriba	=	tecla superior **+**
Disco de mando abajo	=	tecla inferior **-**
Disco de mando dcha.	=	tecla dcha **+**
Disco de mando izda.	=	tecla izda **-**

Con ayuda de las teclas **'+'** y **'-'** (teclas de cursor) el usuario puede ajustar el control de imagen seleccionado.

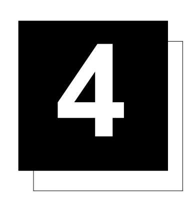
15 **Indicador de operación del MD** : Este indicador se ilumina cada vez que se pulsa una tecla del mando a distancia (sirve como confirmación visual de que el mando a distancia funciona).



Los controles de sonido : Sirven para definir el nivel de sonido (véase también el capítulo *Mando*).



Ayuda : Sirve para obtener ayuda en línea.

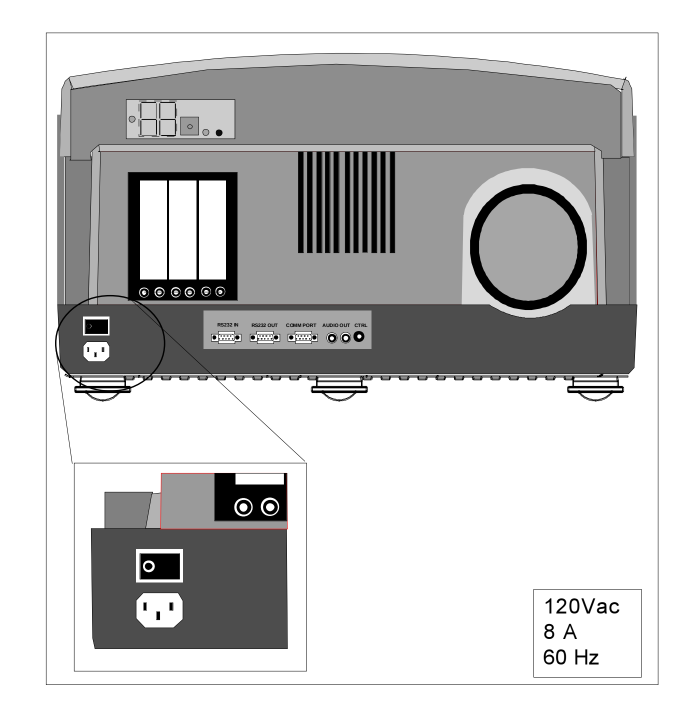


4 CONEXIONES

Conexión del cable de alimentación

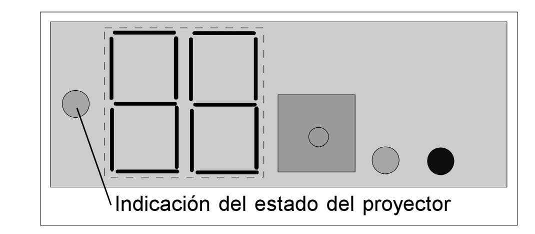
Enchufe el cable de alimentación a la toma de corriente. Inserte el conector hembra en el conector macho de la parte delantera del proyector.

Se puede conectar el proyector a un sistema de alimentación IT.



Fusibles

Advertencia
Para garantizar la protección constante contra el riesgo de incendio:
- Los fusibles sólo pueden ser cambiados por personal cualificado.
- Sólo utilice fusibles del mismo tipo.
  Tipo de fusible : T16 AH/250V.



Puesta en marcha

Encienda el proyector con ayuda del interruptor de encendido.

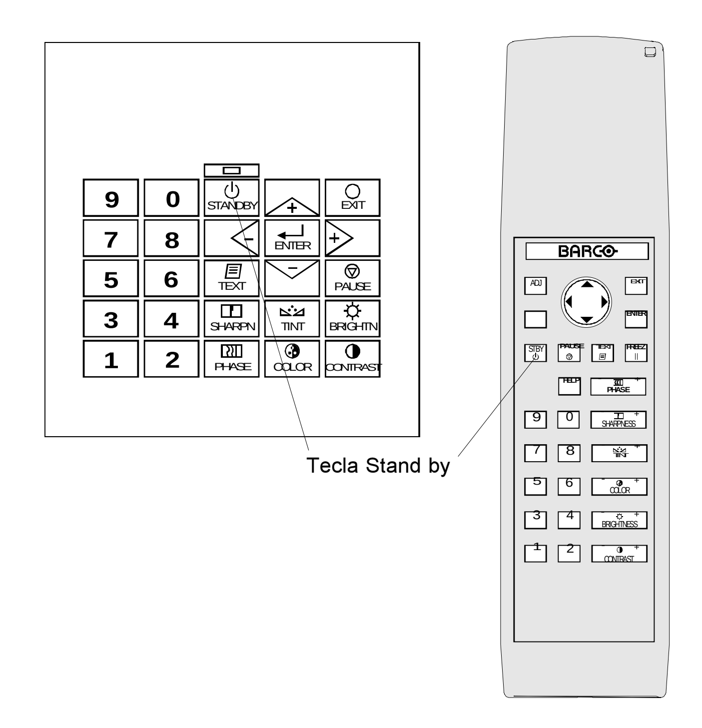
'0', el proyector está apagado.
'1', el proyector está encendido.

Al poner en marcha el proyector con el interruptor de encendido, el proyector se encuentra en el modo *standby*. El piloto de indicación del estado del proyector se ilumina rojo.

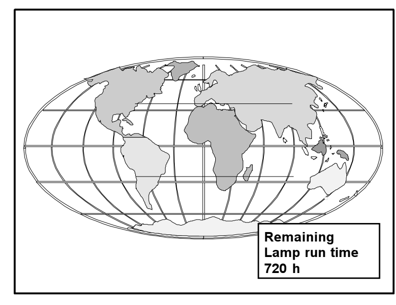
Para iniciar la proyección :

a. Pulse la tecla **Standby** del teclado local o del mando a distancia. El piloto de indicación del estado del proyector se iluminará verde.

b. Pulse una tecla numérica para seleccionar una fuente de entrada. El piloto de indicación del estado del proyector se iluminará verde.



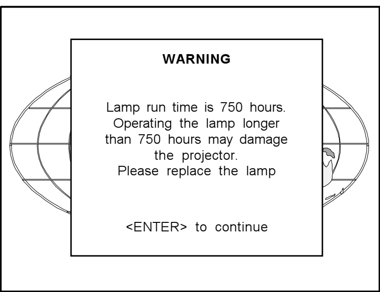
Cuando el tiempo de servicio total de la lámpara ascienda a 720 horas o más, se visualizará durante un minuto el siguiente mensaje. Se repite este mensaje cada 30 minutos. Pulse **EXIT** antes de que el minuto esté transcurrido.



Cuando el tiempo de servicio de la lámpara ascienda a 750 horas o más, se visualizará el siguiente mensaje indicando el tiempo de servicio exacto.

El tiempo de servicio de la lámpara es de 750 horas. Utilizar la lámpara más de 750 horas puede dañar el proyector. Por favor, reemplace la lámpara.

Después de haber pulsado **ENTER** para continuar, se repite el mensaje cada 30 minutos.



El tiempo de vida de la lámpara para asegurar una operación segura es de 750 horas como máximo (modo de operación normal). No utilice la lámpara más de 750 horas. Reemplace la lámpara por una lámpara del mismo tipo. Contacte con un técnico cualificado BARCO para efectuar el recambio.

Advertencia: Utilizar la lámpara más de 750 horas es muy peligroso. La lámpara puede explotar.

Pasar al modo *Stand By*

Para pasar al modo *stand by* cuando el proyector está funcionando, pulse la tecla **STANDBY**.

Los puertos de entrada

El proyector está equipado con puertos de entrada modulares.
Se puede introducir los siguientes módulos en los puertos :

Entrada Vídeo, S-vídeo
  no. de pedido : R9827900
Entr. anal. RGBS/RGsB
  no. de pedido : R9827910
Entr. RGB3S/RG3sB
  no. de pedido : R9827920
Video en componentes
  no. de pedido : R9827930
Entrada 5 cables
  no. de pedido : R9828660

Se puede introducir los módulos en cualquier orden. También es posible introducir dos veces el mismo tipo de módulo.

Nota : Si se hace uso de un RCVDS05 o VS05 en combinación con una entrada de 5 cables, tiene que introducir esta entrada en el puerto más izquierdo.

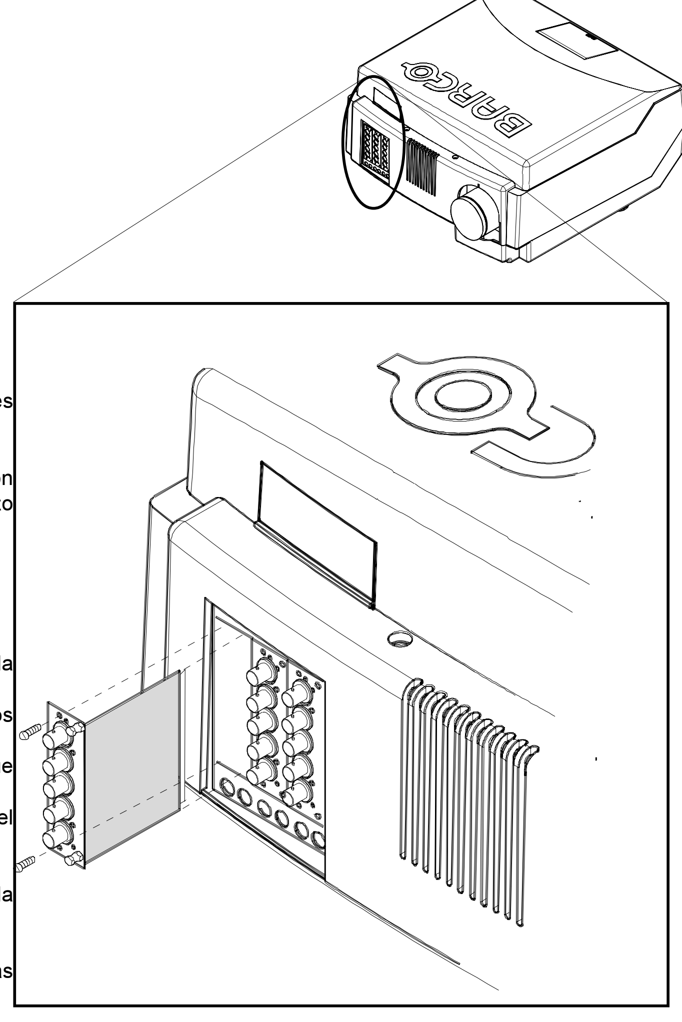
Introducción de un módulo de entrada :

- Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente.
- Quite la cubierta de la ranura deseada desenroscando ambos tornillos.
- Introduzca el módulo de entrada en la ranura. Asegúrese de que el módulo deslice correctamente en las guías.
- Empuje el módulo hacia el interno hasta que esté conectado con el conector del proyector.
- Fije el módulo de entrada enroscando ambos tornillos.
- Enchufe el cable de alimentación a la toma de corriente y encienda el proyector.

Se puede seleccionar el nuevo módulo con ayuda de las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local.

Apagar el proyector

Para apagar el proyector:
- Pulse la tecla **STANDBY** y deje enfriarse el proyector hasta que se apaguen los ventiladores (al menos 15 minutos).
- Apague el proyector con ayuda del interruptor de encendido.



El módulo de entrada Vídeo/S-vídeo

La entrada Vídeo :

Señales de vídeo en componentes de un VCR (reproductor de vídeo), decodificador de señales OFF air, etc...
1 x BNC 1.0Vpp ± 3 dB

La entrada S-Vídeo :

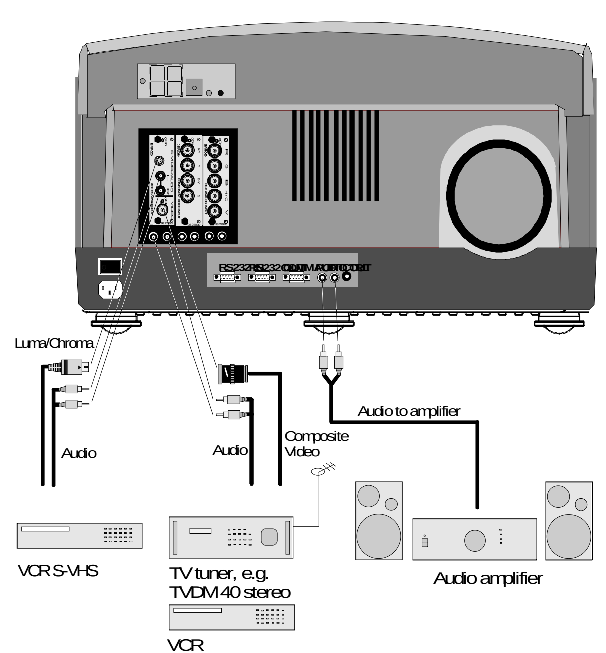
Señales separadas Y-luma/C-chroma para una mayor calidad de reproducción de las señales Super-VHS.

Conector de 1 x 4 pines (mini DIN)
Asignación de los pines del conector :
1 luminancia masa
2 croma masa
3 luminancia 1,0 Vpp ± 3 dB
4 croma 282 mVpp ± 3 dB

Selección de la entrada

Pulse la tecla numérica correspondiente del MD o del teclado local. Según el ajuste de la prioridad en el menú **Entradas (Input slots)** se visualizará Vídeo o S-Vídeo. Si se visualiza la fuente falsa, inicie el modo de ajuste pulsando la tecla **ADJUST** o **ENTER**.

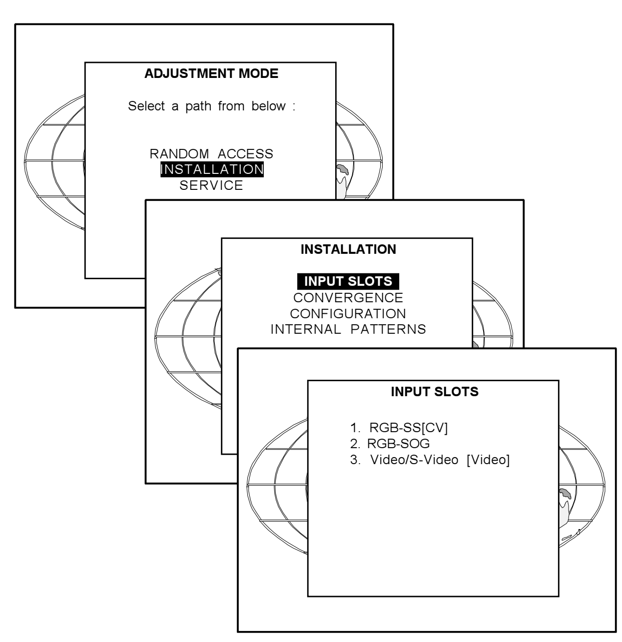


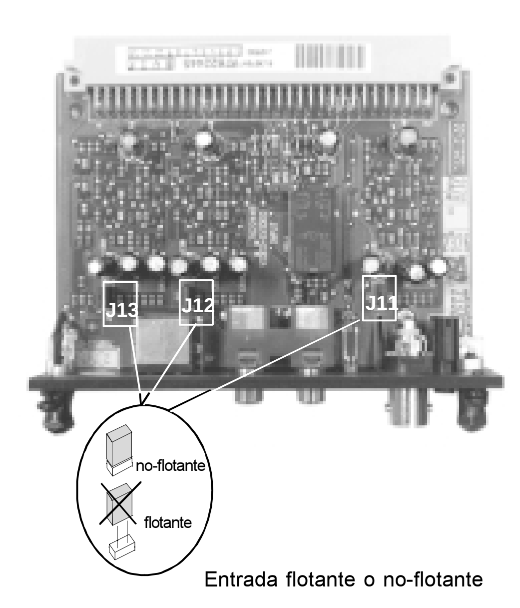


Seleccione con ayuda del disco de mando **INSTALACION (INSTALLATION)** y pulse la tecla **ENTER** para visualizar el menú de Instalación (Installation).

Pulse **EXIT** para volver al modo operacional.
Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **Entradas (Input slots)** y pulse la tecla **ENTER**. El sistema verificará las entradas y visualizará el resultado en el menú *Entradas (Input slots)*.

Seleccione con ayuda del disco de mando el módulo de entrada deseado (vídeo o S-vídeo).
Para cambiar la prioridad entre Vídeo y S-Vídeo, pulse la tecla **ENTER**.





Entrada flotante o no-flotante

Enlaces jumper en el módulo

Entrada flotante o entrada no-flotante

Entrada de Vídeo :
J11 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante

Entrada de S-Vídeo :
J12 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante
J13 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante

Ajuste por defecto : enlace montado, entrada no-flotante

El módulo de entrada analógica RGB

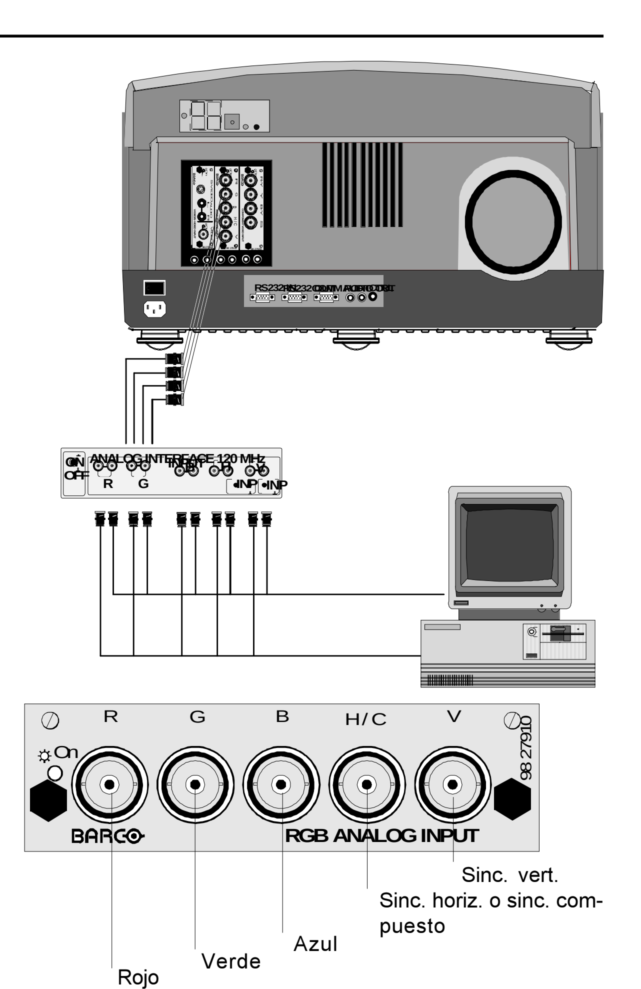
Puertos de entrada analógica RGB con sincr. horizontal y vertical separado (RGB-HV), con sinc. compuesto (RGB-S) o con señales de sincronismo sobre verde (RGsB).

Para conectar el proyector a un ordenador o monitor local, se necesita un interfaz. Interfaces a aplicar :

interfaz analógica universal.
  No. de pedido : R9826100.
Interfaz analógica RGB 120 MHz.
  No. de pedido : R9826570.
Interfaz VGA.
  No. de pedido 120V : R9828079.
  No. de pedido 230V : R9828070.
Interfaz MAC.
  No. de pedido 120V : R9828059
  No. de pedido 230V : R9828050
Interfaz MAGIK.
  No. de pedido 120V : R9828129
  No. de pedido 230V : R9828120

RGBS/RGsB analógico : 5 x BNC
  Rojo: 0.7 Vpp ± 3 dB
  Azul: 0.7 Vpp ± 3 dB
  Verde: 0.7 Vpp ± 3 dB
    1 Vpp ± 3 dB, si sinc. sobre verde
  Sinc. vert. : 1 Vpp a 4 Vpp ± 3 dB
  Sinc. hor. / sinc. compuesto :
    1 Vpp a 4 Vpp ± 3 dB

Todas las señales de entrada tienen una terminación de 75 ohmios, incluso en el modo *no seleccionado*.



Selección de la entrada RGB :

Pulse la tecla correspondiente del MD o del teclado local.

Enlaces jumper en el módulo

Entrada flotante o no-flotante

Rojo:	J3 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
Verde:	J4 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
Azul:	J5 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
H/C :	J6 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
V :	J7 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante

Ajuste por defecto : enlace "sí", entrada no flotante

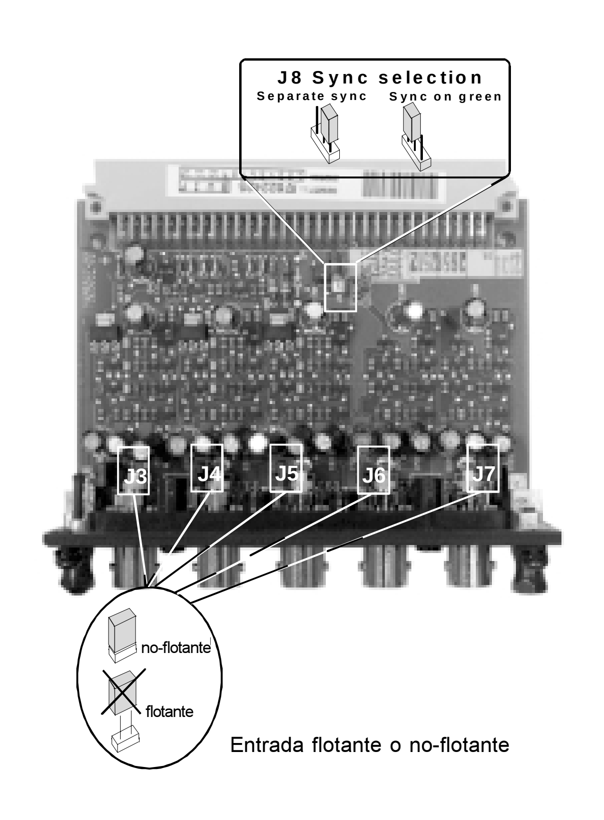
Selección del sincronismo: enlace montado

J8 : véase figura

Ajuste por defecto : sinc. separado.

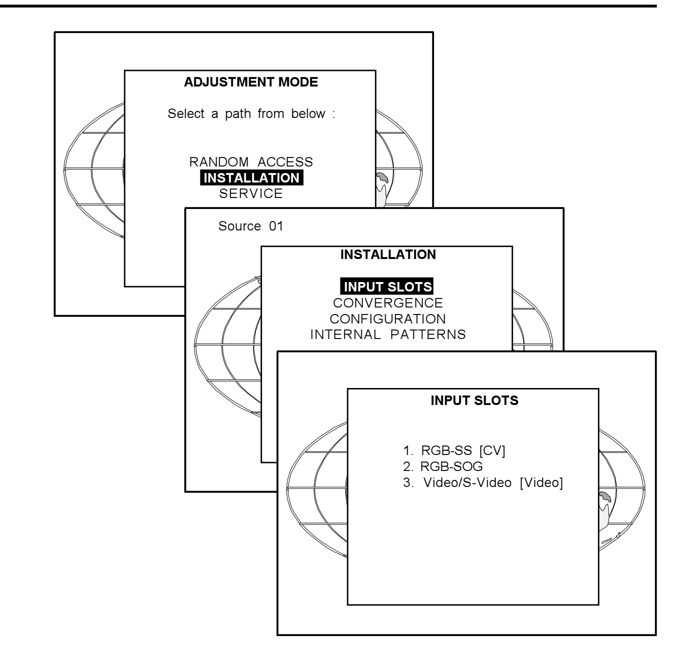
La selección del sincronismo a través del menú *Entradas*.

Se puede cambiar la entrada de sinc. horizontal en sinc. separado o en sinc. separado + vídeo. Para modificar el ajuste, pulse **ADJUST** o **ENTER** para activar el modo de ajuste.



Entrada flotante o no-flotante

Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **INSTALACION (INSTALLATION)** y pulse **ENTER**.



Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **ENTRADAS (INPUT SLOTS)** y pulse la tecla **ENTER**. El sistema verificará las entradas y visualizará el resultado en el menú *Entradas (Input slots)*.

Seleccione con ayuda del disco de mando el puerto de entrada RGB correspondiente. Para cambiar la prioridad del sincronismo de sinc. separado pulse **ENTER** para conmutar entre CV, CS o HS&VS.

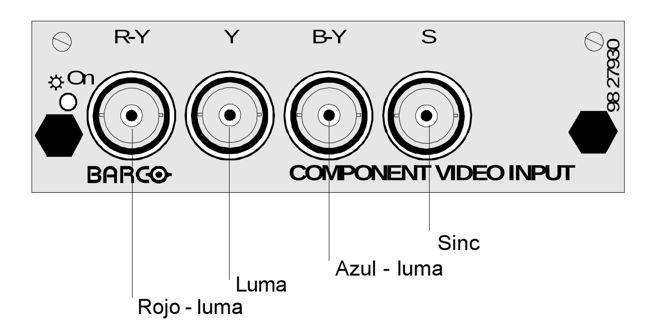
Valores posibles :

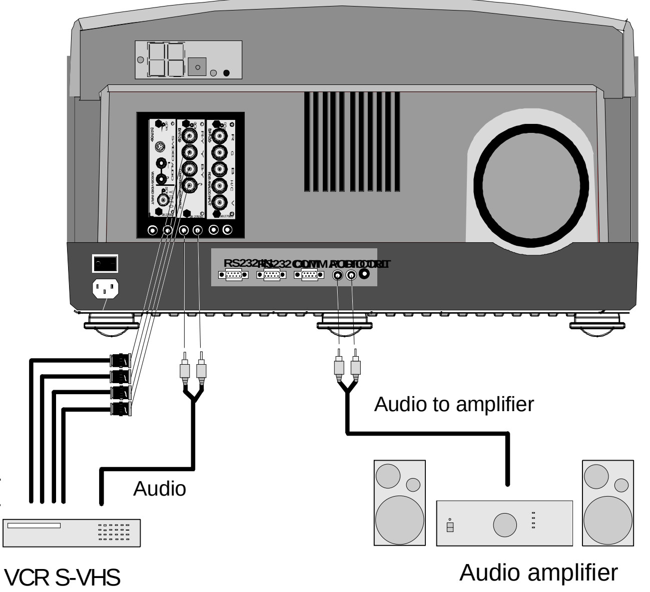
RGB-SS [CV] = el sinc. separado es una señal de vídeo compuesto a la entrada H/C.
RGB-SS [CS o HS&VS] = el sinc. separado es sinc. compuesto o sinc. horizontal y vertical.
RGB-SOG = sinc. sobre verde.

El módulo de entrada en componentes

Conecte las señales de componentes (Y-luma, R-Y y B-Y), p. ej. un VCR profesional al módulo de entrada en componentes.
Vídeo en componentes : 4 x BNC
R-Y : 0.7 Vpp ± 3 dB
B-Y : 0.7 Vpp ± 3 dB
Y : 0.7 Vpp ± 3 dB
1 Vpp ± 3 dB, si sinc. tri-level sobre verde
Sinc. compuesto : 1 Vpp a 4 Vpp ± 3 dB

Todas las señales de entrada tienen una terminación de 75 Ohmios, incluso en el modo *no seleccionado*.





Selección de la entrada en componentes :

Pulse la tecla correspondiente del MD o del teclado local.

Opciones en el menú 'Entradas' :

Component Video-SS = Vídeo en componentes con sinc. separado.
Component Video-SOY = Vídeo en comp. con sinc sobre Y.
Component Video-3LSS = Vídeo en comp. con sinc. Tri-level separado.
Component Video-3LSOY = Vídeo en comp. con sinc. Tri-level sobre Y.

Enlaces jumper en el módulo

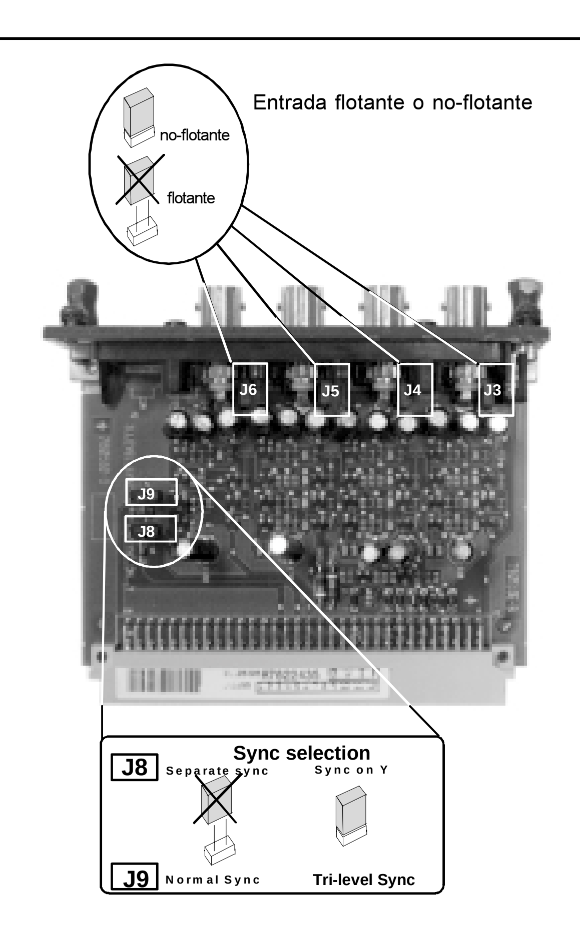
Entrada flotante o no-flotante
R-Y : J3 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante
Y : J4 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante
B-Y : J5 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante
S : J6 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante

Ajuste por defecto : enlace montado, entrada no-flotante

Selección del sincronismo
J8 :
enlace "no" : sinc. separado
enlace "sí" : sinc sobre Y

J9 :
enlace "sí" : sinc. Tri-level
enlace "no" : sinc. normal

Ajuste por defecto :
sinc. separado y
sinc. normal



El módulo de entrada RGB3S/RG3sB

Conecte las señales RGB con sinc. Tri-level, p. ej. de un VCR profesional al módulo de entrada RGB con sinc. Tri-level.
RGB3S/RG3sB analógico : 5 x BNC
Rojo: 0.7 Vpp ± 3 dB
Azul : 0.7 Vpp ± 3 dB
Verde : 0.7 Vpp ± 3 dB
1 Vpp ± 3 dB, si sinc. Tri-level sobre verde
Sinc. Tri-level vert. : 1 Vpp a 4 Vpp ± 3 dB
Sinc. Tri-level hor. / sinc. Tri-level compuesto:
1 Vpp a 4 Vpp ± 3 dB

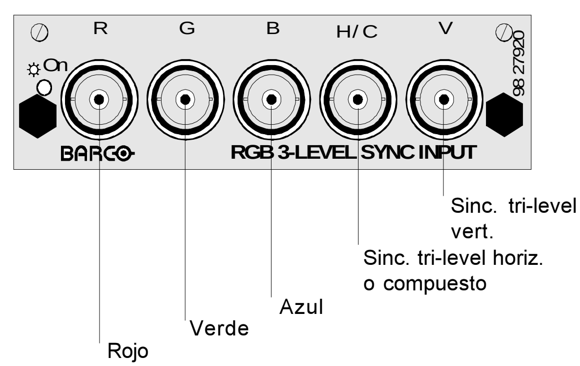
Todas las señales de entrada tienen una terminación de 75 Ohmios, incluso en el modo *no seleccionado*.

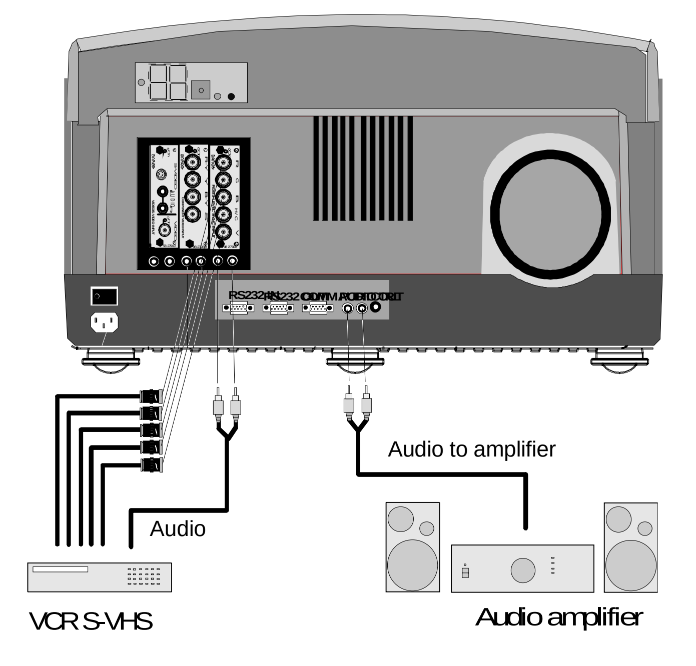
Selección de la entrada :

Pulse la tecla correspondiente del MD o del teclado local.

Opciones en el menú 'Entradas' :

RGB3L-SS = RGB con sinc. Tri level separado.
RGB3L-SOG = RGB con sinc. Tri level sobre verde.





Enlaces jumper en el módulo

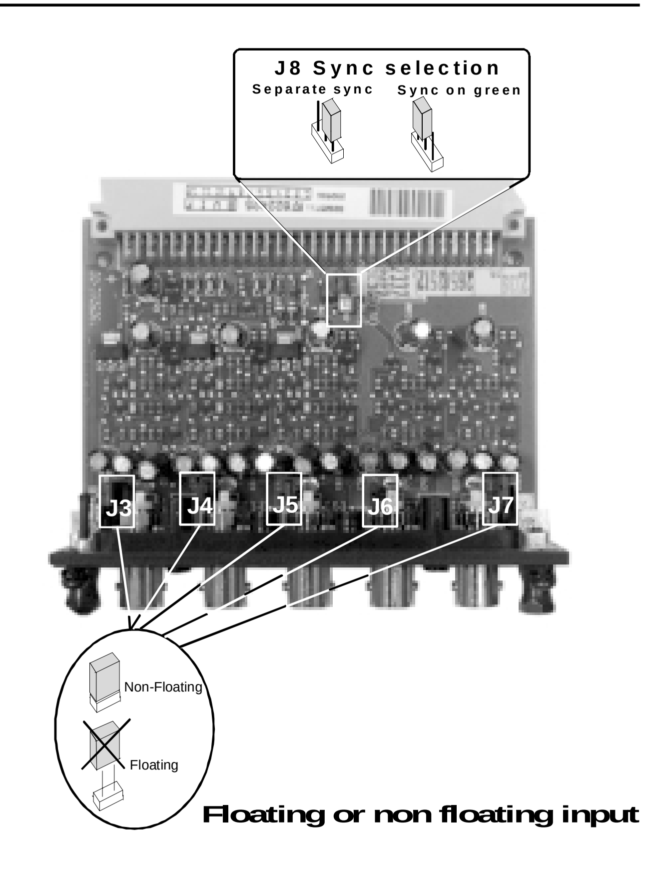
Entrada flotante o no-flotante
Rojo : J3 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante
Verde : J4 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante
Azul : J5 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante
H/C : J6 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante
V : J7 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante

Ajuste por defecto: enlace "sí", no-flotante

Selección del sincronismo :

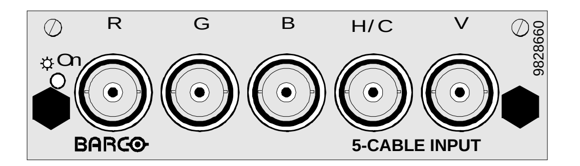
J8 : sinc. separado o sinc. sobre verde

Ajuste por defecto : sinc. separado



El módulo de entrada 5 cables

Especialmente utilizado para conectar al proyector un RCVDS05 con un módulo de salida *5 cables*. Las señales Vídeo, S-vídeo, RGB analógico y Vídeo en componentes se transmiten a través de estas 5 entradas con conector BNC. Se puede conectar directamente una fuente a la entrada *5 cables* de acuerdo con la siguiente tabla :



Nombre del conector	R	G	B	H	V
Señal de entrada RGBHV	R	G	B	H	V
RGBS	R	G	B	S	-
RGsB	R	Gs	B	-	-
Vídeo compuesto	-	Vídeo	-	-	-
Super Vídeo	-	Y	-	-	C
Vídeo en comp. - SS	R-Y	Y	B-Y	S	-
Vídeo en comp. - SOY	R-Y	Ys	B-Y	-	-

Si ninguna entrada SDI está disponible, tendrá que introducir el módulo de entrada *5 cables* en el primer puerto . De no ser así, introdúzcalo en el segundo puerto.
Todas las señales de entrada tienen una terminación de 75 Ohmios, incluso en el modo *no seleccionado*.

Selección de entrada :

Pulse la tecla correspondiente de la entrada 5 cables en el MD o en el teclado local.
Si se utiliza la entrada 5 cables sin ningún RCVDS05, se debe efectuar el ajuste de prioridad en el menú *Entradas*. Si se visualiza un tipo de fuente erróneo, pulse **ADJUST** o **ENTER** para activar el modo de ajuste.

Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **INSTALACION (INSTALLATION)** y pulse la tecla **ENTER**.
EXIT para volver al modo operacional.

ADJUSTMENT MODE

Select a path from below :

RANDOM ACCESS
INSTALLATION
SERVICE

Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **ENTRADAS (INPUT SLOTS)** y pulse la tecla **ENTER**. El sistema verificará las entradas y visualizará el resultado en el menú *Entradas (Input slots)*.

INSTALLATION

INPUT SLOTS
CONVERGENCE
CONFIGURATION
INTERNAL PATTERNS

INPUT SLOTS

1. 5 cable VIDEO
2. RGB-SOG
3. Video/S-Video [Video]

Seleccione con ayuda del disco de mando el número del puerto de entrada 5 cables.
Para cambiar la prioridad, pulse **ENTER**.

Indicaciones posibles :

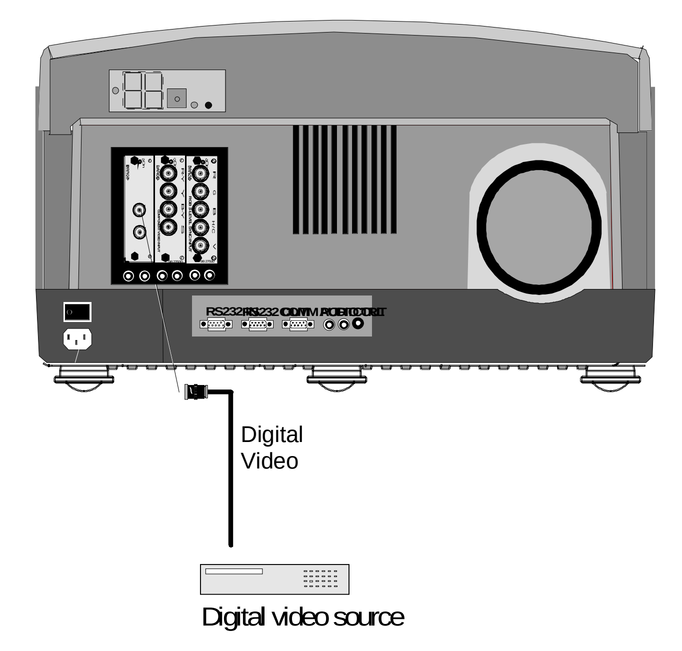
RGB-SS [CS o HS&VS] = señales RGB analógicas, sinc. separado es sinc. compuesto o sinc. horizontal y vertical.
RGB-SS [3LSS o CV] = señales RGB analógicas, sinc. separado es sinc. tri-level compuesto o vídeo compuesto.
RGB-SOG [SOG o 3LSOG] = señales RGB analógicas, sinc. sobre verde es sinc. compuesto o sinc. tri-level compuesto.
VIDEO EN COMPONENTES - SS [SS o 3LSS] = sinc. separado es sinc. compuesto o sinc. tri-level compuesto.
VIDEO EN COMPONENTES - SOY [SOY o 3LSOY] = vídeo en componentes con sinc. compuesto sobre Y o sinc. tri-level compuesto sobre Y.
VIDEO
S-VIDEO

Entrada digital serie

Completamente compatible con un reproductor de vídeo digital Betacam u otra fuente de vídeo digital.
De este manera no se necesita el procesamiento analógico de imágenes de vídeo lo cual resulta en una reproducción de imágenes de muy alta calidad.

A través de la entrada activa retroaccionada la señal de entrada SDI puede ser enviada a un monitor o a los proyectores apilados.

Conexiones :
Una entrada BNC y una salida BNC activa retroaccionada.
La entrada siempre tiene una terminación de 75 ohmios. La impedancia de la salida SDI es de 75 ohmios.



Selección de la entrada :

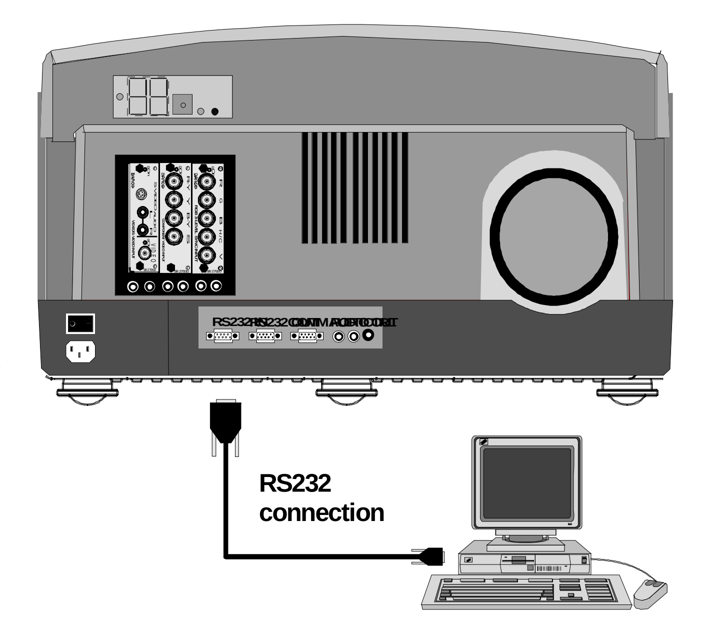
Pulse la tecla 1 del mando a distancia o del teclado local.

Nota : Si está conectado al proyector un RCVDS05, la entrada SDI está disponible introduciendo 81 con el mando a distancia.

Conexión de un ordenador, p. ej. un PC IBM (o compatible) o un MAC al puerto RS 232 del proyector

El proyector está equipado de un puerto RS 232 que permite la comunicación con un ordenador.

Aplicaciones : mando a distancia y transferencia de datos
- a) mando a distancia :
  - ajuste fácil del proyector desde un PC IBM (o compatible) o MAC
  - almacenamiento de múltiples configuraciones y ajustes
  - amplia gama de posibilidades de control
  - rango de direcciones de 0 a 255
- b) transferencia de datos :
  - el envío de datos al proyector o la copia de datos del proyector en un disco duro.



Ajuste de la velocidad de transferencia de datos (baudrate)

La velocidad de comunicación entre el proyector y el ordenador, un PC ou un Mac por ejemplo, tiene 8 velocidades posibles. Se puede seleccionar la velocidad de transferencia de datos (velocidad de comunicación) con ayuda de los conmutadores DIP S2(1,2,3) de la unidad de mando.
Si el ajuste de la velocidad de transferencia de datos difiere de la velocidad de comunicación utilizada, contacte con un técnico cualificado para cambiar el ajuste de la velocidad de transferencia de datos.

Conexión de un RCVDS 05 al proyector

- Hasta 20 entradas con un RCVDS 05 y 90 entradas cuando los RCVDS están interconectados mediante el módulo de expansión
- Comunicación serie con el proyector
- Teclas de mando a distancia para controlar el proyector (selección de la fuente y ajustes analógicos)
- El número de la fuente seleccionada aparecerá en un display de 2 segmentos y el módulo de entrada seleccionado se indicará con un LED en la parte posterior.

Para más información acerca del uso del RCVDS 05, consulte el manual del usuario, no. de pedido : R5975765.

Conexión de un VS05 al proyector

El VS05 permite conectar al proyector hasta 5 fuentes de vídeo compuesto, 3 fuentes de Super vídeo y 1 fuente de vídeo RGB analógico o de vídeo en componentes. Además, la señal audio propia de la fuente puede ser conmutada a un amplificador audio.
No. de pedido : R9827890

Para más información acerca del uso del VS05, consulte el manual del usuario, no. de pedido : R5975245.

Conexión de un receptor IR 800 al proyector

Este receptor infrarrojo permite manejar el proyector desde otra habitación.
Hay un cable de comunicación entre el receptor IR y el proyector o el RCVDS de modo que se puede enviar la información de mando del mando a distancia al receptor IR 800.
El receptor IR 800 visualiza la fuente seleccionada en un display de 7 segmentos.
No. de pedido : R9827515



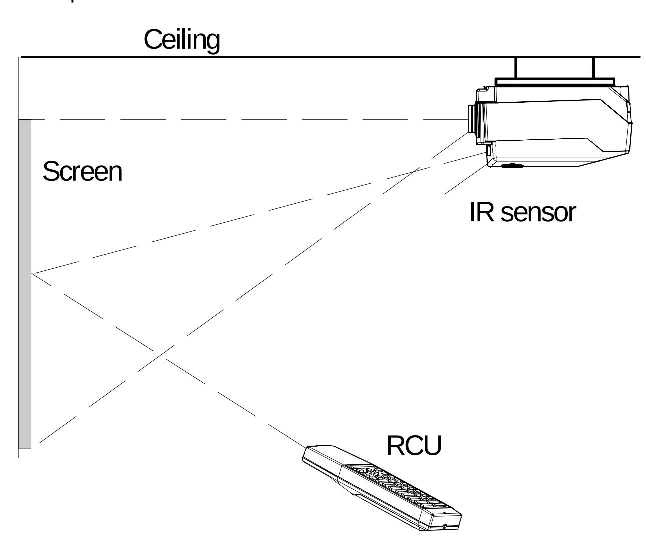
EL MANDO

Se puede manejar el proyector mediante
a. el mando a distancia
b. el mando a distancia con cable (cable no incluido)
c. el teclado local.

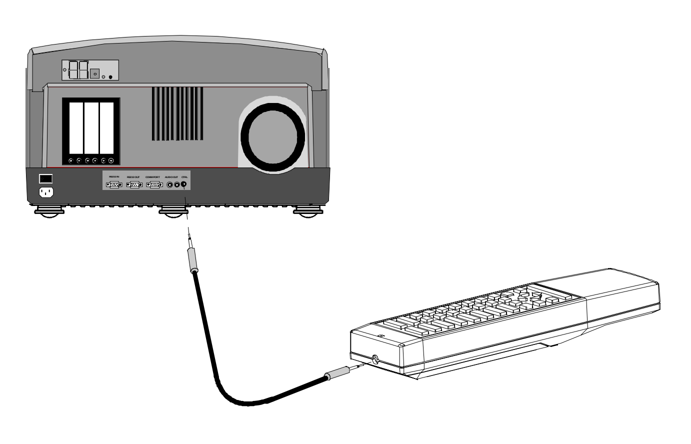
El proyector se maneja del mismo con el MD tanto con cable como sin cable.

Uso del mando a distancia

a) Oriente la parte frontal del mando hacia la superficie reflectante de la pantalla.

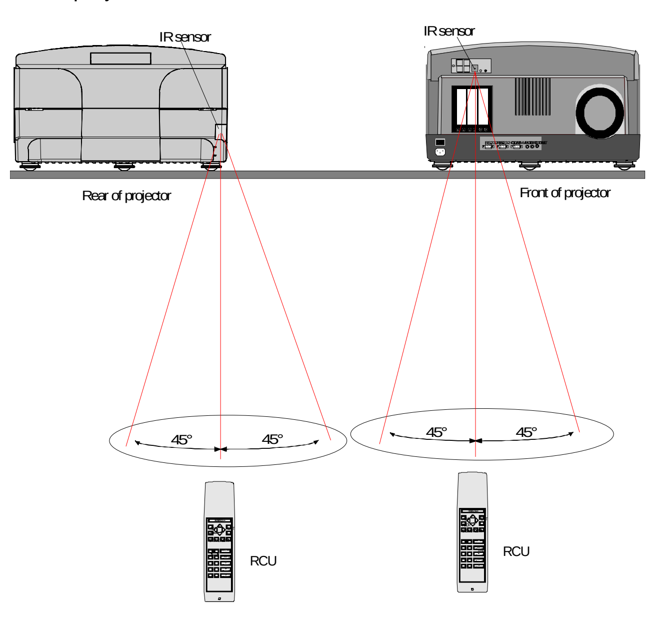


b) Uso del mando a distancia con cable.



Enchufe un extremo del cable del mando a distancia al conector situado en la parte inferior del mando y enchufe el otro extremo al conector "REMOTE" del proyector.

c) Oriente la parte delantera del mando hacia uno de los sensores IR del proyector.



Cuando se hace uso de un mando a distancia sin cable, verifique que se encuentra Vd. dentro de la distancia de funcionamiento (30 m, 100 ft en línea recta). El mando a distancia no funcionará correctamente si luz intensa incide en el sensor o si hay obstáculos entre el mando a distancia y el sensor IR del proyector.

La dirección del proyector

a. Selección de la dirección por *software.*

Véase 'La opción *Cambiar la dirección del proyector*' en el capítulo 'Modo de servicio'.

b. ¿Cómo manejar el proyector o los proyectores?

Se puede asignar por el modo de servicio a cada proyector una dirección entre 0 y 255. Una vez asignada la dirección, se puede manejar el proyector mediante :

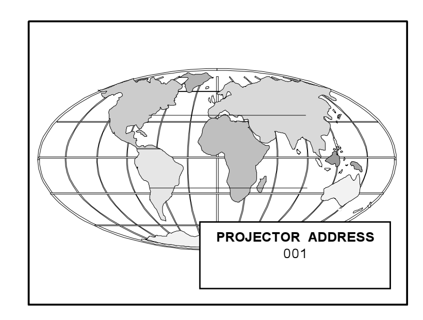
- el mando a distancia para direcciones entre 0 y 9.
- un ordenador, p.ej. un PC IBM (o compatible), Apple MAC, etc. para direcciones entre 0 y 255.

Nota : Cada proyector responderá a los comandos de un mando a distancia que esté programado con la dirección 0, sea cual sea la dirección del proyector.

c. Uso del mando a distancia.

Antes de utilizar el MD, es necesario introducir la dirección del proyector en el mando a distancia (sólo cuando dicha dirección se encuentra entre 0 y 9). El proyector con la misma dirección responderá a las señales que le llegan de este mando a distancia.
Si se programa la dirección 0 en el mando a distancia, todos los proyectores responderán a los comandos de este mando a distancia.

Visualización de la dirección del proyector

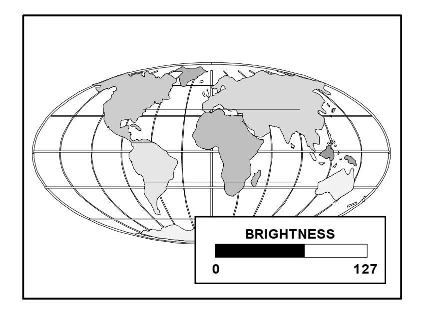


Pulse la tecla **ADDRESS** (tecla embutida) del mando a distancia con ayuda de un lápiz. La dirección del proyector aparecerá en una ventana en la pantalla. Esta ventana desaparece al cabo de unos segundos.
Para seguir utilizando el mando a distancia, es preciso introducir la misma dirección (entre 0 y 9) con ayuda de las teclas numéricas. Por ejemplo: Si la ventana muestra la dirección 003, pulse la tecla numérica 3 del mando a distancia para asignar al mando a distancia la misma dirección. No introduzca 003 que asignaría al mando a distancia la dirección '0' que sirve para manejar todos los proyectores.

La programación de una dirección en el mando a distancia

Pulse la tecla **ADDRESS** (tecla embutida) del mando a distancia con ayuda de un lápiz y introduzca la dirección con las teclas numéricas. La dirección debe encontrarse entre 0 y 9.

Los controles de imagen con acceso directo.



Pulsando un control de imagen se visualizará en la pantalla una ventana con una barra de escala, un icono y el nombre del control, p.ej. 'brillo...' siempre que la función Texto esté activada. Véase la figura de muestra. La longitud de la barra y el valor numérico indican el ajuste actual para esta fuente. Se puede ajustar los controles con ayuda del disco de mando o con las teclas + y - del teclado local.

Brillo (la tecla BRIGHTNESS)

Un brillo correcto es importante para una buena reproducción de la imagen.
La tecla + le permite incrementar el brillo.
La tecla - le permite disminuir el brillo.

Contraste (la tecla CONTRAST)

Un contraste correcto es importante para una buena reproducción de la imagen.
Ajuste el contraste al nivel que prefiera, teniendo en cuenta las condiciones de iluminación de la sala.
La tecla + le permite incrementar el contraste.
La tecla - le permite disminuir el contraste.

Saturación de color (la tecla COLOR)

Sólo se puede ajustar la saturación del color para las señales Vídeo y S-Vídeo. Ajuste la intensidad de color de la imagen.
Utilice la tecla + para colores más ricos.
Utilice la tecla - para colores claros.

Matiz (la tecla TINT)

Sólo se puede ajustar la matiz para las señales Vídeo y S-Vídeo utilizadas para los sistemas de color NTSC 4.43 o NTSC 3.58.
Utilice la tecla + para una imagen más rica.
Utilice la tecla - para una imagen más clara.

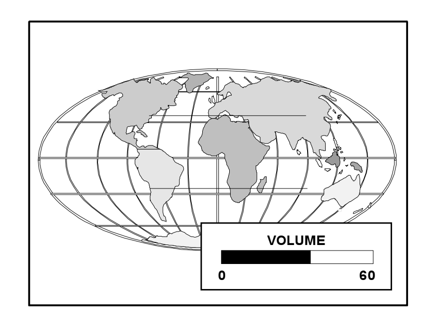
Nitidez (la tecla SHARPNESS)

Utilice la tecla + para obtener imágenes más detalladas.
Utilice la tecla - para obtener imágenes más difuminadas.

Fase (la tecla PHASE)

Se puede ajustar la fase por medio del disco de mando.

Los controles de sonido con acceso directo.



Pulsando un control de sonido (control *audio*) se visualizará en la pantalla una ventana con una barra de escala, un icono y el nombre del control, p.ej. 'volumen...' siempre que la función Texto esté activada. Véase la figura de muestra. La longitud de la barra indica el ajuste actual para esta fuente. Se puede ajustar los controles con ayuda del disco de mando o con las teclas + y - del teclado local.
Los controles de imagen sólo se pueden ajustar por medio del mando a distancia.

Volumen (la tecla VOLUME)

El control de volumen ajusta el volumen.
Utilice la tecla + para obtener un volumen más alto.
Utilice la tecla - para obtener un volumen más bajo.

Bajos (la tecla BASS)

El control de los bajos ajusta el nivel de los bajos (tonos bajos).
Utilice la tecla + para obtener más tonos bajos.
Utilice la tecla - para obtener menos tonos bajos.

Agudos (la tecla TREBLE)

El control de los agudos ajusta el nivel de los agudos (tonos altos).
Utilice la tecla + para obtener más tonos altos.
Utilice la tecla - para obtener menos tonos altos.

Balance (la tecla BALANCE)

Sólo eficaz en el caso de que esté conectado un amplificador externo con altavoces a la salida audio.
El control de balance ajusta el nivel de sonido entre el altavoz izquierdo y el altavoz derecho.
Utilice la tecla + para un nivel de sonido más alto en el altavoz derecho que en el altavoz izquierdo.
Utilice la tecla - para un nivel de sonido más alto en el altavoz izquierdo que en el altavoz derecho.

La tecla PAUSE

Pulsando la tecla PAUSE la proyección de la imagen se para pero el proyector queda completamente activado para reiniciar inmediatamente. El sonido no es interrumpido.
El display en la cara frontal del proyector visualizará una "P".
Para poner en marcha de nuevo la imagen :

1 pulse la tecla PAUSE,
2 pulse la tecla EXIT o
3 seleccione un número de fuente.

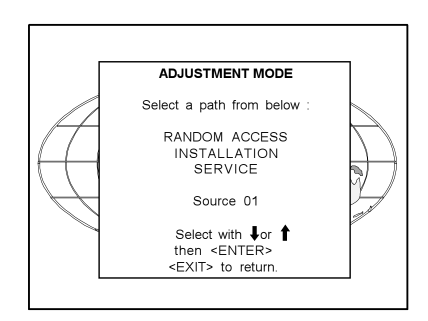


INICIO DEL MODO DE AJUSTE

El modo de ajuste *(Adjustment Mode)*

El ajuste de las fuentes, de los controles de imagen y de la geometría se realiza en el modo de ajuste. Para tener acceso al modo de ajuste, pulse la tecla **ADJUST** o **ENTER**.

Ud. se encuentra ahora en el modo de ajuste. La selección del menú y del ajuste deseado se realiza con ayuda del disco de mando (MD) o de las teclas + o - (teclado local). Las teclas **ENTER** y **EXIT** sirven para avanzar o retroceder en la estructura de menú. La tecla **ADJUST** sirve para salir del modo de ajuste cualquier que sea el menú visualizado.



En el modo de ajuste se puede elegir entre tres opciones :

Instalación (Installation) - Seleccione esta opción después de la instalación de un nuevo módulo de entrada, después de la conexión de una nueva fuente a un módulo de entrada existente o después de haber colocado el proyector en otra configuración.

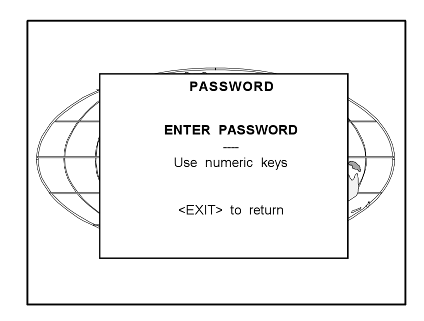
Acceso aleatorio (Random Access) - Seleccione esta opción para crear una nueva fuente.

Service (Servicio) - Seleccione esta opción para modificar unos ajustes generales como por ejemplo la contraseña, el idioma, la dirección o para tener acceso a unos servicios como la puesta a cero del tiempo de servicio de la lámpara, ajustes del panel, etc.

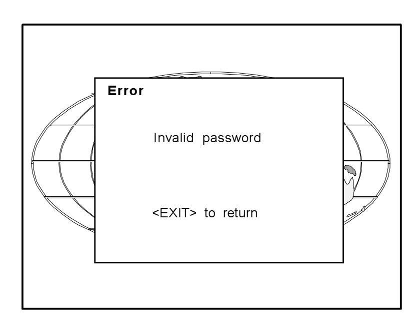
Ciertas funciones del modo de ajuste están protegidas por contraseña. Para acceder a dichas funciones el proyector le solicita la introducción de la contraseña. La protección por contraseña sólo es activa cuando se colocó el enlace jumper en el módulo del controlador, véase 'La opción *Cambiar la contraseña*' en el capítulo *Modo de servicio*.

La contraseña se consta de 4 cifras.

Introduzca las cifras por medio de las teclas numéricas.
Ejemplo : 2 3 1 9
La primera posición está resaltada. Escriba la primera cifra con las teclas numéricas. A continuación, el cursor se mueve a la siguiente posición que quedará resaltada. Escriba de esta manera las 4 cifras.



Si la contraseña es correcta, tendrá acceso a la función seleccionada.
Si la contraseña no es correcta, aparecerá en pantalla el mensaje de error "*Invalid Password*" (Contraseña no válida). Pulse **EXIT** para continuar y volver al menú *Servicio*.



La contraseña programada en fábrica : **0 0 0 0**

Una vez introducido la contraseña correcta, el usuario puede acceder a todas las funciones protegidas por contraseña sin necesidad de volver a introducirla.

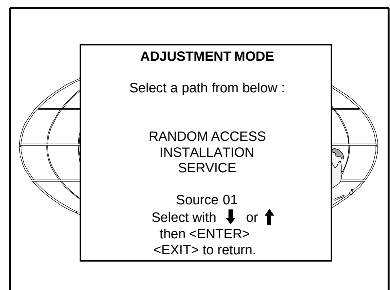
Al entrar de nuevo el modo de ajuste, será necesario introducir otra vez la contraseña si quiere tener acceso a una función protegida por contraseña.



EL MODO DE AJUSTE DE ACCESO ALEATORIO

Inicio del modo de ajuste de acceso aleatorio

Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **Acceso aleatorio (Random Access)** y pulse **ENTER**.



- MODO DE AJUSTE DE ACCESO ALEATORIO *(RANDOM ACCESS ADJUSTMENT MODE)*
  - GESTIÓN DE ARCHIVOS *(FILE SERVICE)*
    - CARGAR *(LOAD)*
    - EDITAR *(EDIT)*
    - RENOMBRAR *(RENAME)*
    - COPIAR *(COPY)*
    - BORRAR *(DELETE)*
    - OPCIONES *(OPTIONS)*
  - AJUSTES DE IMAGEN *(PICTURE TUNING)*
    - *CTI*
    - *STILL VIDEO*
    - TEMPERATURA DE COLOR *(COLOR TEMPERATURE)*
    - GAMA *(GAMMA)*
    - DESCODIFICACIÓN *(DECODING)*
    - *DYNAMIC COLOR DEPTH*
    - *NOISE REDUCTION*
    - *EDGE ENHANCEMENT*
  - AJUSTES DE SONIDO *(AUDIO TUNING)*
    - VOLUMEN *(VOLUME)*
    - BALANCE
    - BAJOS *(BASS)*
    - AGUDOS *(TREBLE)*
    - AUDIO MUTE *(MUTE)*
    - *LOCK*
    - *FADE*
  - GEOMETRÍA *(GEOMETRY)*
    - DESPLAZAMIENTO *(SHIFT)*
    - AMPLITUD *(SIZE)*
    - TRAPECIO LATERAL *(SIDE KEYSTONE)*
    - *BLANKING*
    - *ASPECT RATIO*
    - OPCIONES *(OPTIONS)*

Gestión de archivos

Antes de utilizar una nueva fuente, es preciso cargar el archivo correspondiente. La memoria del proyector contiene una lista de archivos para las fuentes más utilizadas. Cuando la nueva fuente corresponde a uno de estos archivos, se puede cargar y guardarlo para uso futuro. También se puede cargar el archivo y modificarlo hasta que se obtenga las especificaciones de la fuente.

Anotación del archivo :

xxxxxxxx.xxx x xxxxXxxxxi

i o blanco : i = entrelazado, blanco = no entrelazado

xxxxXxxxx : cantidad de pixels activos

x : número de fuente

xxx : Extensión, el primer carácter es una C (archivo creado por el usuario) o una S (archivo estándar).
El segundo y tercero carácter forman el número de orden (=índice del archivo).
Indice para archivos creados por el usuario: 00 a 63.

xxxxxxxx : nombre básico, 8 caracteres.

Seleccione **Gestión de archivos *(File Service)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**. A continuación se visualizará el menú correspondiente.

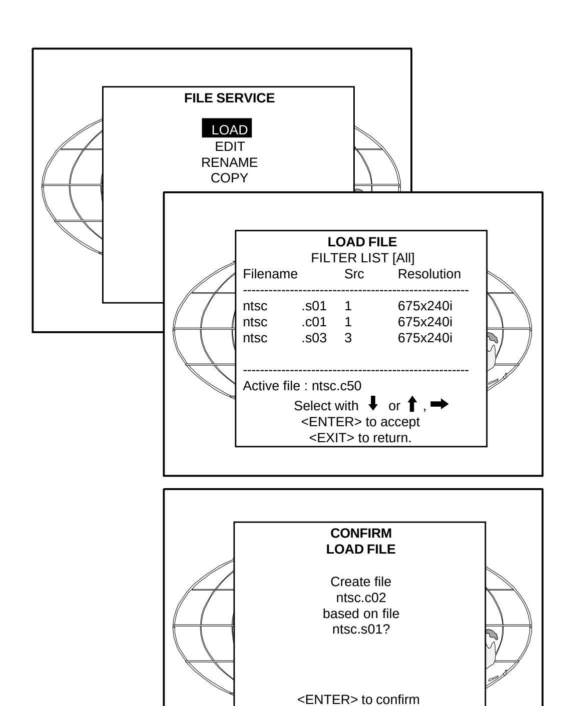
> **ENTER** visualiza el menú *Gestión de archivos (File Service)*.
> **EXIT** vuelve al menú *Acceso aleatorio (Random Access)*.
> **ADJUST** vuelve al modo operacional.

RANDOM ACCESS
ADJUSTMENT MODE
FILE SERVICE
PICTURE TUNING
AUDIO TUNING
GEOMETRY

FILE SERVICE
LOAD
EDIT
RENAME
COPY
DELETE
OPTIONS
Select with ↓ or ↑
then <ENTER>
<EXIT> to return.

Se puede efectuar las siguientes operaciones con los archivos :
- Cargar *(Load)* : instalación de un archivo para la nueva fuente.
- Editar *(Edit)* : modificación de un archivo cargado a las especificaciones de la fuente.
- Renombrar *(Rename)* : asignar otro nombre a un archivo.
- Copiar *(Copy)* : copiar un archivo a un nuevo archivo.
- Borrar *(Delete)* : eliminación de un archivo existente.
- Opciones *(Options)* : ordenar los archivos.

La opción *Cargar (Load)*



Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **Cargar *(Load)*** y pulse **ENTER** para visualizar el menú *Cargar archivo (Load File)*.
Se visualizan en pantalla los archivos que cumplan con el filtro seleccionado.

El filtro puede ser "Fit" (apropiado) o "All" (todos). Para cambiar el filtro, presione el disco de mando a la derecha para seleccionar la opción **Lista de filtros *(Filter List)*** (queda resaltada) y pulse **ENTER** para cambiar el filtro entre paréntesis.

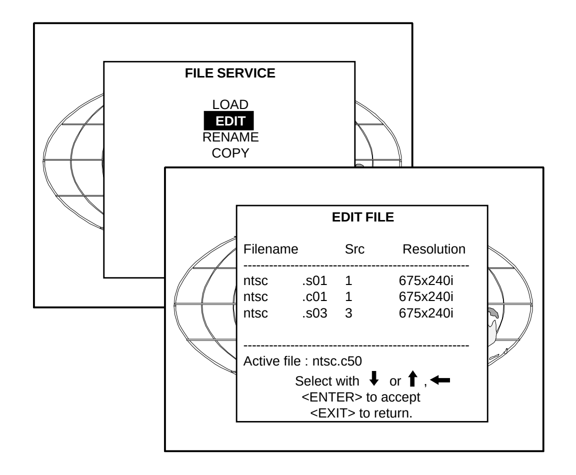
"All" : se visualizan todos los archivos que pueden ser cargados.
"Fit" : se visualizan los archivos más apropiados (con una distinción de más o menos dos líneas y una distinción en cuanto a la duración de línea de ± 300 ns).

Resalte el archivo más apropiado con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para seleccionarlo.
Al recorrer los archivos, la imagen se adapta a los parámetros del archivo seleccionado (adaptación en línea). Cuando aparezca la imagen más apropiada, pulse **ENTER** para seleccionar el archivo. A continuación aparecerá una ventana que le pide confirmar la creación del archivo seleccionado visualizando el nuevo archivo y el archivo en el cual está basado el nuevo archivo.
Pulse **ENTER** para confirmar la creación del archivo o **EXIT** para volver al menú *Cargar archivo (Load File)*.
Si la imagen proyectada todavía no presenta el aspecto deseado, seleccione el archivo que ofrezca los resultados más aproximados y modifique este archivo a través del menú *Editar archivo (Edit File)*.

Durante la carga de un archivo, se visualiza el archivo actual al lado de la indicación *Archivo activo (Active File)*.

La opción *Editar (Edit)*

El menú *Editar archivo (Edit File)* le permite modificar los parámetros de un archivo a los valores de la fuente conectada. Consulte las especificaciones de la fuente antes de modificar los parámetros.



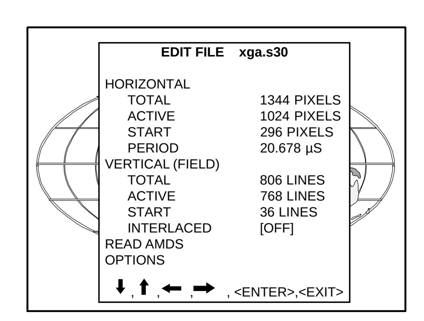
Para acceder al menú *Editar archivo (Edit File)*, seleccione con ayuda del disco de mando la opción **Editar *(Edit)*** en el menú *Gestión de archivos (File Service)* y pulse la tecla **ENTER**. Seleccione el archivo que desea modificar (normalmente el archivo activo) y pulse **ENTER**.
Se visualiza el menú para modificar el archivo.

El nombre del archivo aparece en la esquina derecha superior.
Se pueden modificar los parámetros siguientes:
- Cantidad total de pixels horizontales
- Cantidad de pixels horizontales activos
- Inicio horizontal, pixels
- Período horizontal in µs (se ajusta automáticamente al cargar un archivo con **CARGAR (LOAD)**)
- Líneas verticales total (se ajuste automáticamente al cargar un archivo con **CARGAR (LOAD)**)
- Líneas verticales activas
- Inicio vertical, líneas
- Entrelazado: Sí o No (se pone automáticamente en la posición correcta al cargar un archivo con **CARGAR (LOAD)**)

Se pueden cambiar todos estos parámetros. Seleccione un parámetro con el disco de mando. El parámetro seleccionado cambiará de color. Para modificar el parámetro siga uno de los siguientes procedimientos.

a. Pulse **ENTER** para activar las teclas numéricas y introduzca el nuevo valor con las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local.

b. Pulse **ENTER** para activar las teclas numéricas. Empuje el disco de mando a la izquierda o derecha para seleccionar la cifra a cambiar. Empuje el disco de mando hacia arriba o abajo para incrementar o disminuir el valor. Al terminar pulse la tecla **ENTER** para confirmar.



c. Aumente o disminuya el valor empujando el disco de mando a la izquierda o derecha.

Determinación de los valores de los parámetros

Durante la carga de un archivo con CARGAR, se miden y se incorporan automáticamente a la tabla el período horizontal, la cantidad total de líneas verticales y el modo de entrelazado. Estos valores aparecen al comenzar el procedimiento de modificación de un archivo activo.

Si el valor de *Cantidad total de pixels horizontales* no es correcto, la imagen presentará errores de muestreo (pequeñas franjas verticales en la imagen proyectada). Seleccione **Totales (Total)** y corrija la cantidad de pixels. Ajuste hasta que desaparezcan las franjas verticales (truco: al aumentar la cantidad de franjas, ajuste en sentido contrario).

Pixels horizontales activos : Determina la anchura de la ventana en la pantalla. Normalmente se indica este valor en las especificaciones de la fuente. De no ser así, ajuste el parámetro hasta que se vea toda la imagen (sin que falten pixels en la misma).

Inicio horizontal : La cantidad de pixels entre el comienzo de la señal de entrada y el inicio de la información vídeo en la señal.

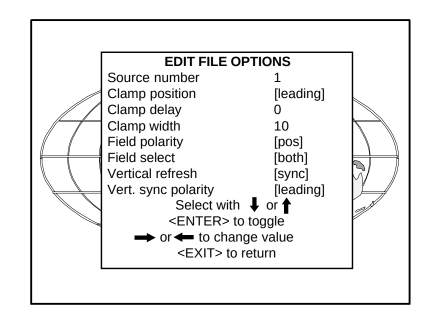
Período horizontal : Aparece ya rellenado con el valor correcto.

Líneas verticales total : Aparece ya rellenado con el valor correcto.

Líneas activas : Cantidad de líneas horizontales determinando la altura de la imagen proyectada. En general, este valor está indicado en las especificaciones de la fuente. De no ser así, ajuste el parámetro hasta que se vea la altura total de la imagen (no faltan líneas).

Inicio vertical : La cantidad de líneas entre el comienzo de la señal de entrada y el inicio de la proyección de la imagen en la pantalla.

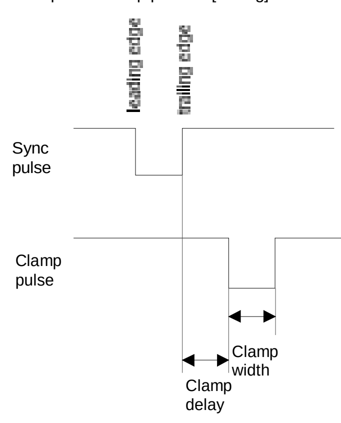
Entrelazado [On] o [Off] : Aparece ya rellenado con el valor correcto. Si la imagen no se ve correctamente a causa de una medición errónea, utilice la tecla ENTER para conmutar entre [On] y [Off]. (En las imágenes entrelazadas, un cuadro contiene dos campos).



Leer AMDS (Read AMDS)
AMDS = automatic mode detection & synchronisation
Al cargar un archivo con el comando CARGAR, el sistema mide automáticamente el período horizontal, la cantidad total de líneas verticales y el modo entrelazado. Seleccionando la opción *Leer AMDS (Read AMDS)*, el sistema vuelve a medir estos parámetros.

Número de la fuente (Source Number): Se puede cambiar el número de una fuente no activa a cualquier otro valor. Esto permite la creación de un archivo para números de fuentes futuras.

Example for clamp position [trailing]



Flanco clamp (Clamp Position) : El *clamping* (fijación) determina el nivel de negro de una señal.
Se puede relacionar el impulso clamp con el flanco de subida o el flanco de bajada del impulso de sincronismo. Utilice la tecla **ENTER** para conmutar entre [subida *(leading)*] y [bajada *(trailing)*].

Retardo clamp (Clamp Delay): El tiempo entre el flanco de subida del impulso de fijación y el flanco cerrado "locked" del impulso de sincronismo.
Puede ser cualquier valor entre 0 y 127. Cambie el valor empujando el disco de mando a la izquierda o la derecha.

Anchura clamp (Clamp Width) : La anchura del impulso de fijación. Puede ser cualquier valor entre 0 y 127. Cambie el valor con ayuda del disco de mando.

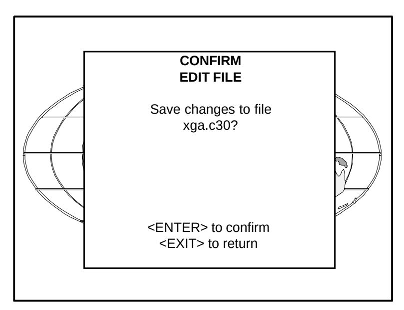
Polaridad del campo (Field Polarity) : Valor por defecto [auto]
[auto] = autodetección de la polaridad del campo.
Se utiliza esta función para imágenes entrelazadas. Se utiliza esta función para imágenes entrelazadas. Se puede corregir este efecto modificando la polaridad del campo en [neg] o [pos].
Utilice la tecla **ENTER** para conmutar entre [auto], [pos] y [neg].

Selección de campo (Field Select) : por defecto [ambos]
Se utiliza esta función para imágenes entrelazadas. Un cuadro de una imagen entrelazada contiene dos campos, un campo par y un campo impar. Se puede proyectar [ambos *(both)*] campos, los campos [pares *(even)*] o los campos [impares *(odd)*]. Esta opción le puede ser de utilidad para proyecciones 3D.
Utilice la tecla **ENTER** para conmutar entre [both], [even] y [odd].

Refresco vertical [síncrono/asíncrono] : La manera de actualizar la imagen en los paneles de cristal líquido (los paneles LCD).
* Fuentes con una frecuencia vert. hasta 60 Hz : La tasa de refresco vert. es igual a la tasa de frecuencia vert. de la fuente. El refresco síncr. es necesario para proyectar imágenes dinámicas sin efectos de movimiento. Para imágenes estáticas se puede hacer uso del refresco asíncrono. Al cargar archivos Pal, Secam o NTSC se utiliza por defecto el refresco sincrónico, las demás fuentes inferiores a 60 Hz utilizan por defecto el refresco asíncrono.
* Fuentes con una frec. vert. superior a 60 Hz : La tasa de refresco vert. se difiere de la frecuencia vert. de la fuente. No se puede utilizar el refresco sincrónico.

Polaridad sinc. vertical : [bajada *(trailing)*] o [subida *(leading)*]
Se puede sincronizar la tasa de refresco vert. con el flanco de subida o el flanco de bajada del impulso de sincronismo.
Ajuste por defecto: [leading].
Sólo se necesita la opción [bajada] para aplicaciones especiales que requieran como referencia el flanco bajado de la señal de sincronismo. Utilice la tecla **ENTER** para conmutar entre [trailing] y [leading].

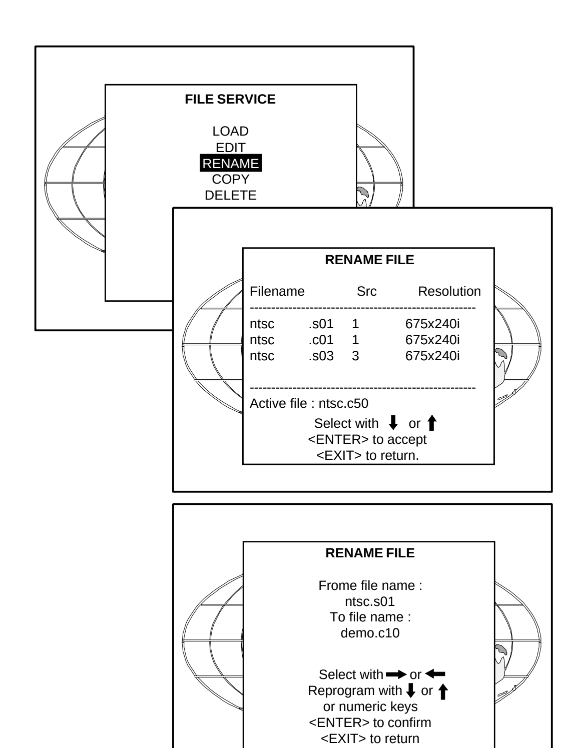
Pulse **EXIT** para abandonar el menú *Editar archivo (Edit file)*.
A continuación se visualizará una ventana para confirmar las modificaciones. Pulse **ENTER** para confirmar y guardar las modificaciones o pulse **EXIT** para volver sin guardarlas.



La opción *Renombrar (Rename)*

Esta función le permite cambiar el nombre de un archivo seleccionado. Seleccione con el disco de mando la opción **Renombrar *(Rename)*** y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú *Renombrar archivo (Rename File)*. Seleccione con ayuda del disco de mando el archivo deseado y pulse **ENTER**.

Se visualizará el menú *Renombrar archivo (Rename File)* con el nombre del archivo seleccionado ya rellenado en el campo *'Nombre antiguo :' (From file name:)* y *'Nombre nuevo :' (To file name:)*.

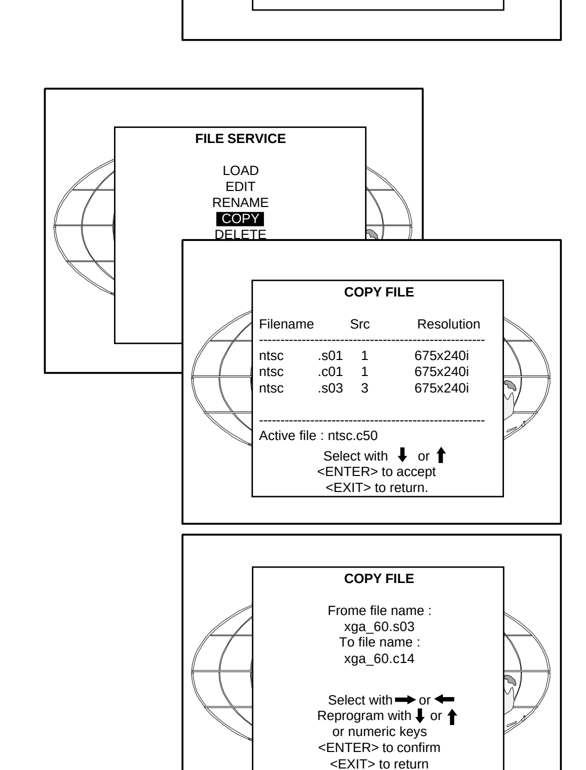


El primer carácter está resaltado. Empuje el disco de mando a la derecha o izquierda para seleccionar el carácter deseado. Cambie este carácter empujando el disco de mando hacia arriba o abajo. Se pueden introducir caracteres numéricos por las teclas numéricas del mando a distancia.
Pulse **ENTER** para confirmar. El archivo renombrado aparece en la lista de archivos.
Pulse **EXIT** para salir del menú *Renombrar.* No se renombrará el archivo.

La opción *Copiar (Copy)*

Esta función le permite copiar un archivo en un nuevo archivo.
Seleccione con el disco de mando la opción **Copiar *(Copy)*** y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú *Copiar archivo (Copy File)*.
Seleccione con ayuda del disco de mando el archivo deseado y pulse **ENTER**.

Se visualizará el menú *Copiar archivo (Copy File)* con el nombre del archivo seleccionado ya rellenado en los campos *'De archivo:' (From file name:)* y *'A archivo:' (To file name:).*



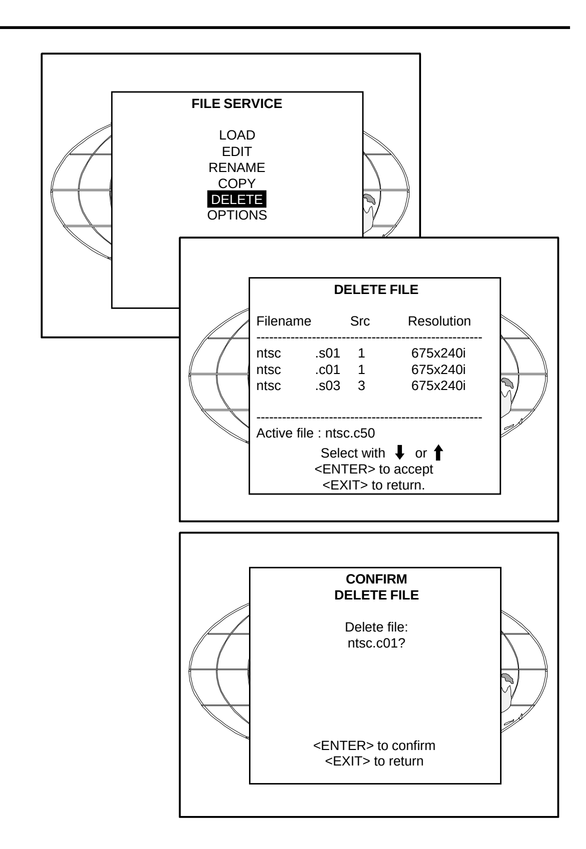
El primer carácter está resaltado. Empuje el disco de mando a la derecha o izquierda para seleccionar el carácter deseado. Cambie este carácter empujando el disco de mando hacia arriba o abajo. Se pueden introducir caracteres numéricos por las teclas numéricas del mando a distancia.
Pulse **ENTER** para confirmar. Se añade el nuevo archivo a la lista de archivos.
Pulse **EXIT** para salir del menú *Copiar (Copy)*. No se copia el archivo.

La opción *Borrar (Delete)*

Esta función le permite borrar archivos.
Seleccione con el disco de mando la opción **Borrar *(Delete)*** y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú *Borrar archivo (Delete File)*.

Seleccione con ayuda del disco de mando el archivo deseado y pulse **ENTER**. Si está seleccionado [All] (todos), debe introducir la contraseña antes de que se borren todos los archivos.

Se visualizará una ventana para confirmar el comando de borrado. Si desea borrar el archivo, pulse **ENTER**, si no quiere borrar el archivo, pulse **EXIT**.
Nota : No se puede borrar el archivo activo.



La opción *Opciones (Options)*

Seleccione con el disco de mando la opción **Opciones *(Options)*** y seleccione **ENTER**. Se visualizará el menú *Opciones archivo (File Options).*

Pulse **ENTER** para conmutar entre [nombre] y [índice].
[nombre] : Se ordenarán los archivos por el nombre.
[índice] : Se ordenarán los archivos por la extensión.

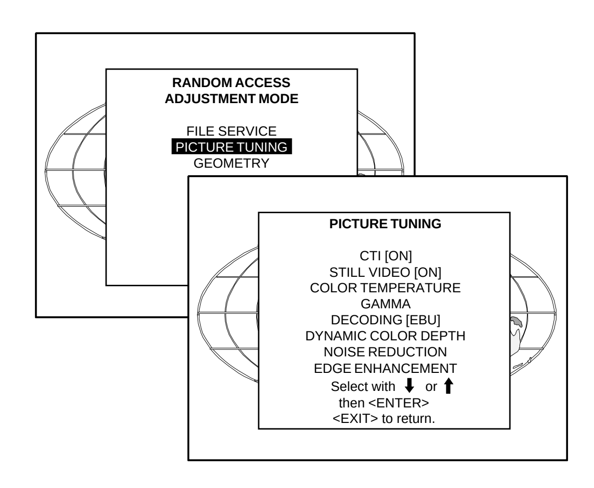
FILE SERVICE
LOAD
EDIT
RENAME
COPY
DELETE
OPTIONS

FILE OPTIONS
FILE SORT [NAME]
Select with or
then <ENTER>
<EXIT> to return.

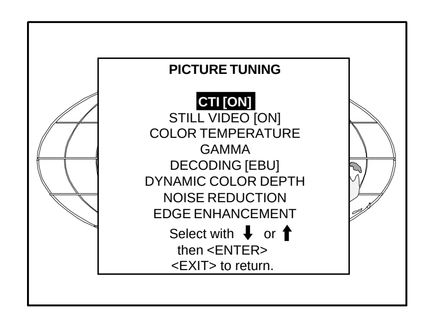
Ajustes de imagen *(Picture Tuning)*

Seleccione con el disco de mando la opción **Ajustes de imagen *(Picture Tuning)*** y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú correspondiente.

El menú contiene las opciones siguientes :
- *CTI ON/OFF*
- Vídeo quieto *(Still video)*
- Temperatura de color *(Color temperature)*
- Gama *(Gamma)*
- Descodificación EBU/IRE *(Decoding EBU/IRE)*
- Profundidad de colores dinámica *(Dynamic color depth)*
- Reducción del ruido *(Noise reduction)*
- Mejoramiento de los bordes *(Edge enhancement)*



La opción *CTI ON/OFF*

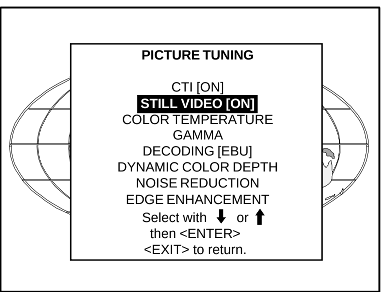


CTI : Color Transient Improvement.
Sirve para mejorar la transición de un color a otro.

Seleccione con el disco de mando la opción *CTI* y pulse **ENTER** para conmutar entre **ON** y **OFF**.

Está función sólo se aplica a fuentes de vídeo PAL y NTSC o S-vídeo.

La opción *Vídeo quieto (Still Video)*

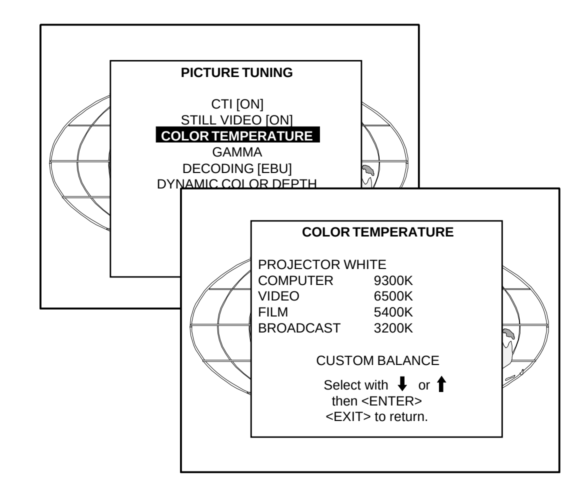


Esta función elimina los temblores de imágenes entrelazadas estáticas o dinámicas
Seleccione con el disco de mando la opción **Vídeo quieto (Still Video)** y pulse **ENTER** para conmutar entre YES (SI) y NO.

Still Video SI: para imágenes estáticas o dinámicas sin temblores
Still Video NO: para imágenes que se asemejan a imágenes CRT de nitidez mejorada.

El valor por defecto es ON (SI) para todas las fuentes de vídeo entrelazadas.

La opción *Temperatura de color (Color Temperature)*



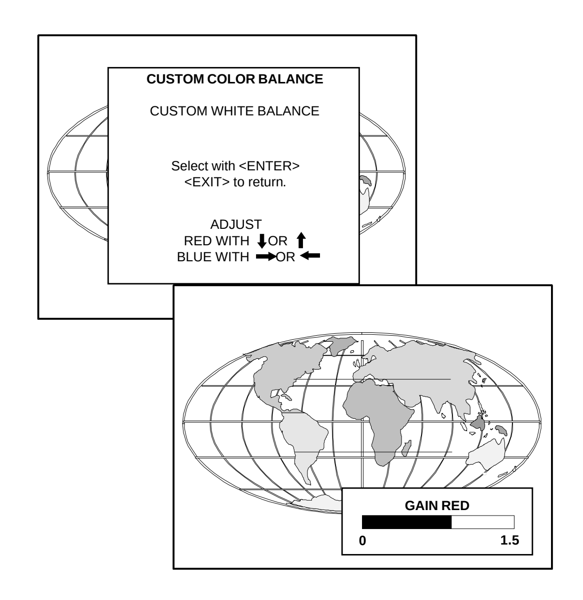
Seleccione con el disco de mando la opción **Temperatura de color (Color Temperatura)** y pulse **ENTER**.
El menú contiene las opciones siguientes :

- Blanco de proyector *(White Projector)*
- *Broadcast* 3200 K
- Película *(Film)* 5400 K
- Vídeo 6500 K
- Ordenador *(Computer)* 9300 K
- Balance personalizado *(Custom Balance)*.

Seleccione con ayuda del disco de mando una temperatura de color prefijada o *Balance personalizado (Custom Balance)*.

Con el parámetro *Blanco de proyector (White Projector)* se consigue la máxima emisión de luz por el proyector.
Los valores calibrados en fábrica 'Broadcast', 'Película'', 'Vídeo' y 'Ordenador' proporcionan una reproducción de colores óptima.
La opción *Balance personalizado (Custom Balance)* le permite al usuario establecer su propia temperatura de color deseada.

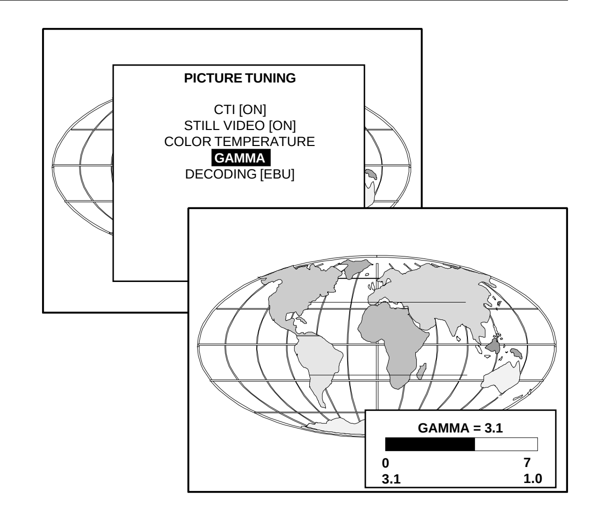
Seleccionando **Balance personalizado *(Custom Balance)*** se visualiza el menú *Balance de color personalizado (Custom Color Balance)*.
Resalte **Balance de blanco personalizado *(Custom White Balance)*** y pulse **ENTER**.
Presione el disco de mando hacia arriba o abajo para ajustar, comparado con el verde (valor 1), el rojo y a la izquierda o derecha para ajustar el azul (de 0 a 2,5) .



La opción *Gamma* (Gama)

Esta función permite colocar en primer plano los detalles situados en partes oscuras de la imagen (valores de gama más bajos) o disminuir la importancia de éstos (valores de gama más altos).

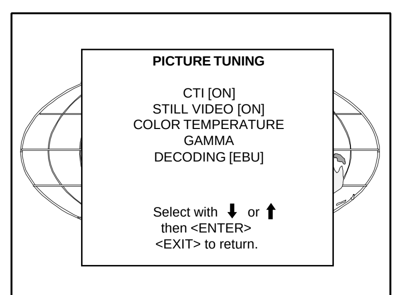
Para cambiar el valor de gama, seleccione la opción **Gamma** con ayuda del disco de mando y pulse ENTER.



La opción *Descodificación (Decoding) EBU/IRE*

Sólo aplicable a las señales NTSC.
Esta opción permite descodificar las señales de vídeo NTSC a través del estándar estadounidense IRE o a través del estándar Europeo EBU. La descodificación de señales NTSC utilizando el estándar europeo EBU puede provocar un matiz verdoso.

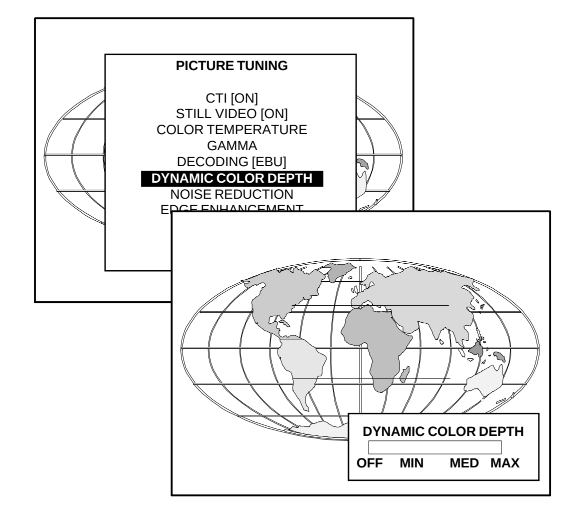
Resalte **Descodificación *(Decoding)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.



La opción *Dynamic Color Depth* (profundidad de colores dinámica)

Sirve para incrementar el contraste de los colores para todas las fuentes de vídeo y fuentes de datos.
Resalte **Dynamic Color Depth** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

OFF : posición por defecto
MIN : la mitad del efecto de MED.
MED : contraste de color máximo sin cambio en el matiz de color y sin pérdida de detalles.
MAX : contraste de color máximo.

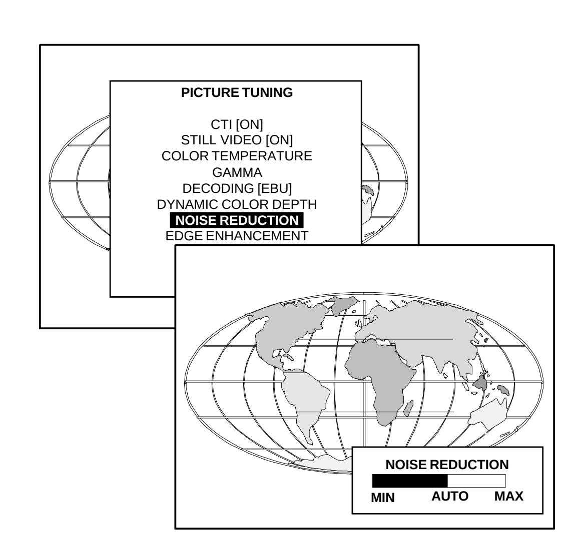


La opción *Noise Reduction* (reducción del ruido)

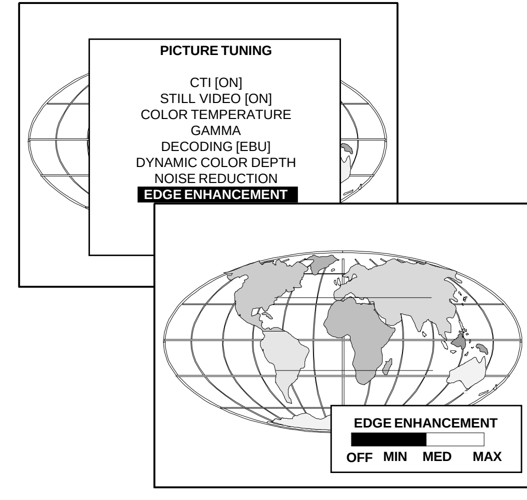
Sirve para reducir el ruido y el temblor de los pixels en todas las fuentes de vídeo y fuentes de datos.

Resalte **Noise Reduction** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

Off : función desactivada.
min : elimina el ruido de sistema.
Auto : reducción máxima del ruido sin pérdida de calidad en las imágenes dinámicas.
max : reducción máxima del ruido (puede provocar pérdida de calidad en las imágenes dinámicas).



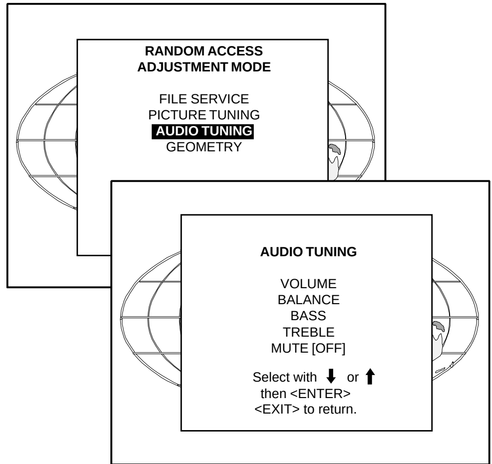
La opción *Edge Enhancement* (mejoramiento de los bordes)



Sirve para incrementar la nitidez de los bordes de las imágenes para todas las fuentes de vídeo y fuentes de datos.
Resalte **Edge Enhancement** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

off : función desactivada
min : la mitad del ajuste normal
med : ajuste normal
max : la mitad más del ajuste normal

Ajustes de sonido *(Audio Tuning)*

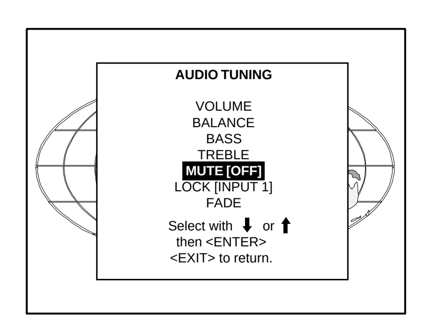


Resalte **Ajustes de sonido (*Audio Tuning*)** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**. El menú *Ajustes de sonido (Audio Tuning)* se visualizará. Las opciones siguientes están disponibles :
- Volumen *(Volume)*
- Balance
- Bajos *(Bass)*
- Agudos *(Treble)*
- Audio mute *(Mute)*
- Enganchar *(Lock)*
- *Fade*

Las opciones *Volumen (Volume), Balance, Bajos (Bass) y Agudos (Treble)*

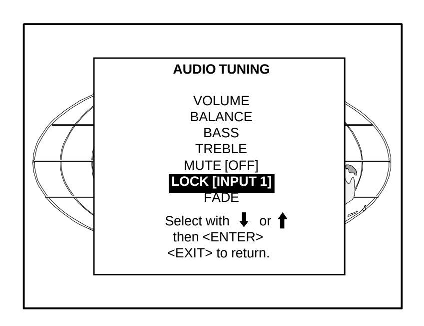
Pulsando un control audio se visualizará en la pantalla una ventana con una barra de escala, un icono y el nombre del control, p. ej. 'volumen...' siempre que la función TEXT esté activada. La longitud de la barra indica el ajuste actual para esta fuente. Para más informaciones sobre los comandos de sonido, véase 'Los controles audio con acceso directo' en el capítulo 'Mando'.

La opción *Audio mute (Mute)*



Para parar la reproducción de sonido.
1 Resalte 'Audio mute' (*Mute*) con el disco de mando.
2 Pulse **ENTER** para conmutar entre [*on*] y [*off*]

La opción *Enganchar (Lock)* [OFF/INPUT 1/INPUT 2/INPUT 3]



Seleccione Enganchar (Lock) con ayuda del disco de mando y pulse ENTER para conmutar entre **OFF** (NO), **INPUT 1** (ENTRADA 1), **INPUT 2** (ENTRADA 2), **INPUT 3** (ENTRADA 3).
Lock [OFF] : se reproduce el sonido de la fuente de entrada seleccionada (véase la tabla correspondiente en el capítulo *Conexiones*)

Lock [INPUT 1] : se reproduce el sonido de la entrada audio 1 sea cual sea la fuente de entrada seleccionada.

Lock [INPUT 2] : se reproduce el sonido de la entrada audio 2 sea cual sea la fuente de entrada seleccionada.

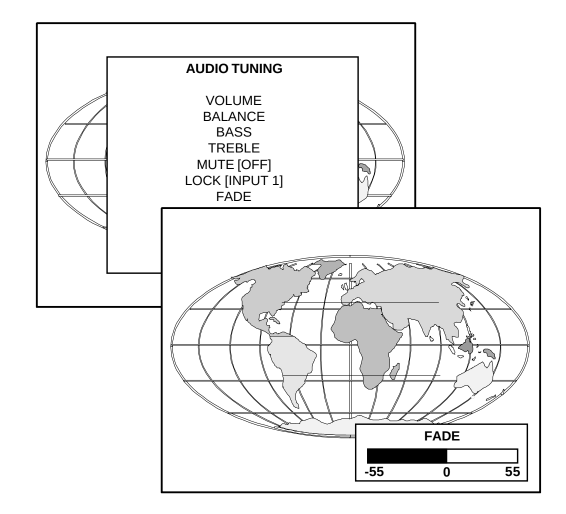
Lock [INPUT 3] : se reproduce el sonido de la entrada audio 3 sea cual sea la fuente de entrada seleccionada.

La opción *Fade*

Resalte la opción '*Fade*' con ayuda del disco de mando.
Se puede ajustar el desvanecimiento entre -55 y 55.

Desvanecimiento de -55 : ninguna reproducción de sonido en los altavoces externos. Reproducción máxima en el altavoz interno teniendo el mismo nivel de volumen como ajustado con el comando de volumen.

Desvanecimiento de 55 : ninguna reproducción de sonido en los altavoces internos pero una reproducción máxima en los altavoces externos teniendo el mismo nivel de volumen como ajustado con el comando de volumen.

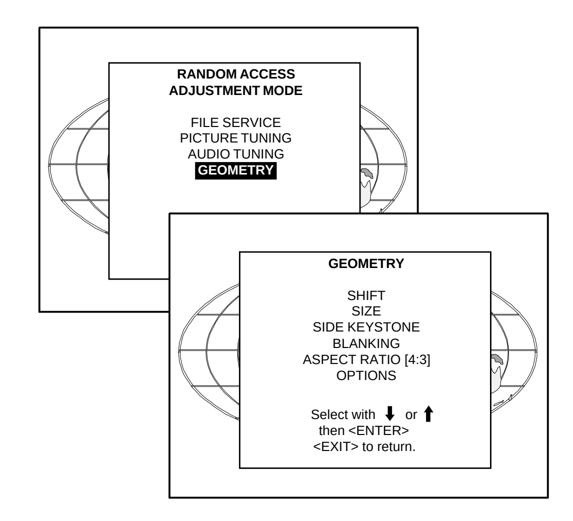


Geometría *(Geometry)*

Seleccione 'Geometría' (*Geometry*) con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**. El menú correspondiente se visualizará.

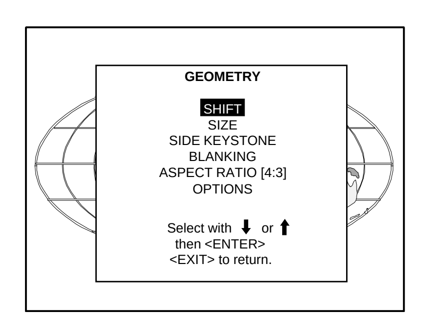
Se pueden realizar los siguientes ajustes :
- 'Desplazamiento' horizontal y vertical de la imagen *('SHIFT')*
- 'Amplitud' horizontal y vertical de la imagen *('SIZE')*
- 'Trapecio lateral' ('*SIDE KEYSTONE*') (si no se hace uso de un ángulo de proyección normal).
- *'ASPECT RATIO'* : para forzar el proyector en una proporción típica.
- *'BLANKING'*
- 'Opciones' *('OPTIONS')*

Se puede ajustar una función del menú *Geometría (Geometry)* :
- usando el disco de mando
- introduciendo el valor con las teclas numéricas. Pulse **ENTER** para seleccionar el valor indicado e introduzca el valor deseado con ayuda de las teclas numéricas. Pulse **ENTER** para confirmar el valor introducido.

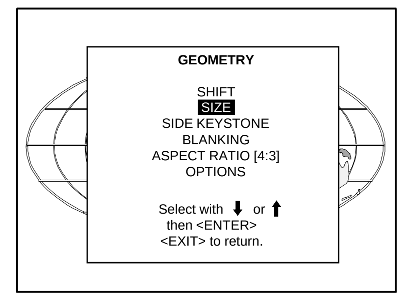


La opción *Desplazamiento (Shift)*

Resalte 'Desplazamiento' (*Shift*) con el disco de mando y pulse ENTER. Esta función permite desplazar la imagen horizontalmente o verticalmente. Empuje el disco de mando hacia arriba o abajo para desplazar la imagen verticalmente. Presione el disco de mando a la izquierda o derecha para desplazar la imagen horizontalmente. El valor por defecto es 0.
Desplazamiento vertical : Un valor positivo desplaza la imagen hacia arriba, un valor negativo desplaza la imagen hacia abajo.
Desplazamiento horizontal : Un valor positivo desplaza la imagen a la derecha, un valor negativo desplaza la imagen hacia la izquierda.

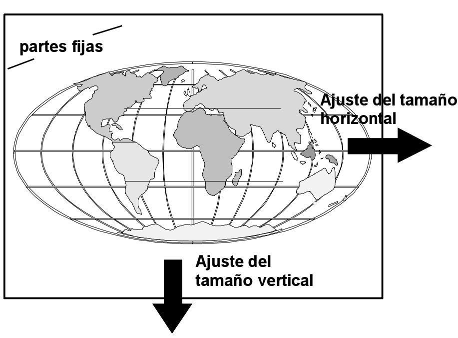


La opción *Amplitud (Size)*



Seleccione **Amplitud** ***(Size)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.
Esta función permite ajustar el tamaño de la imagen horizontalmente o verticalmente.
En lo que respecta al tamaño vertical,
para configuraciones mesa : la parte superior de la imagen es la parte fija y sólo se puede expandir o reducir la parte inferior de la imagen;
para configuraciones techo : la parte inferior de la imagen es la parte fija. Sólo se puede expandir o reducir la parte superior de la imagen.
En lo que respecta al tamaño horizontal, la parte izquierda de la imagen es la parte fija y sólo se puede expandir o reducir la parte derecha de la imagen.

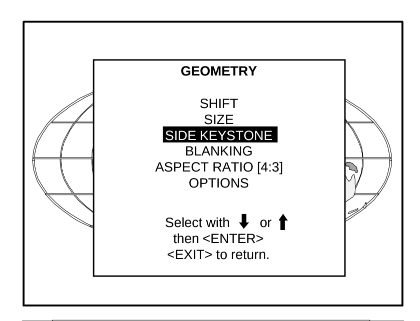
Truco : Antes de ajustar el tamaño de la imagen, **partes fijas**
- para configuraciones mesa : compruebe que la esquina izquierda superior sea posicionada correctamente en la pantalla. Utilice la función **Desplazamiento** ***(Shift)*** para posicionar esta esquina.
- para configuraciones techo : compruebe que la esquina izquierda inferior sea posicionada correctemente en la pantalla. Utilice la función **Desplazamiento** ***(Shift)*** para posicionar esta esquina.



Ejemplo para una configuración sobre mesa



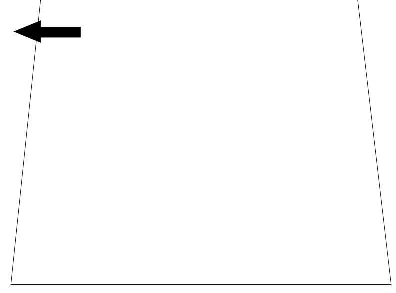
La opción *Trapecio lateral (Side keystone)*



Resalte la opción **Trapecio lateral** ***(Side Keystone)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

Esta función permite alinear la imagen cuando no se proyecta la imagen con un ángulo de proyección estándar.

Apriete el disco de mando hacia la derecha o izquierda para ajustar el trapecio lateral de la imagen.
Si la parte superior de la imagen es más ancha que la parte inferior, apriete el disco de mando a la izquierda. Se visualizará un valor negativo debajo de la barra de escala.
Si la parte superior de la imagen es más estrecha que la parte inferior, apriete el disco de mando a la derecha. Se visualizará un valor positivo debajo de la barra de escala.



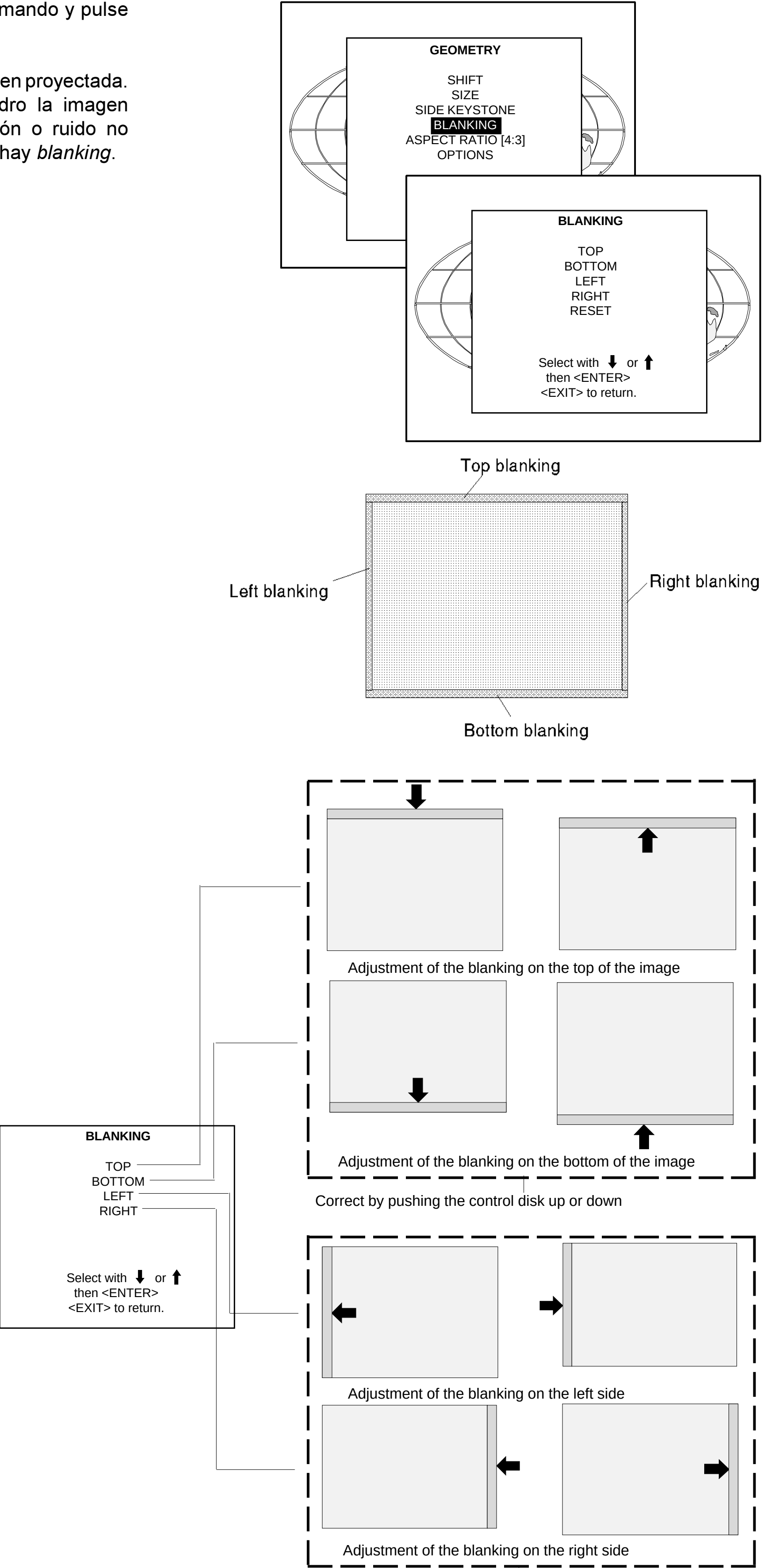


La opción *Blanking*

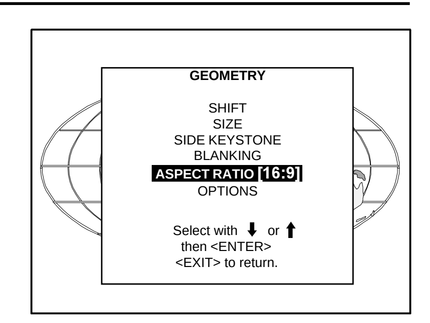
Resalte la opción **Blanking** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

La función *Blanking* sólo afecta a los bordes de la imagen proyectada. Se hace uso de esta función para meter en cuadro la imagen proyectada en la pantalla y para ocultar información o ruido no querido. El '0' en la barra de escala significa que no hay *blanking*.

Se pueden efectuar las siguientes correcciones :
- blanking superior (*top blanking*)
- blanking inferior (*bottom blanking*)
- blanking izquierdo (*left blanking*)
- blanking derecho (*right blanking*)



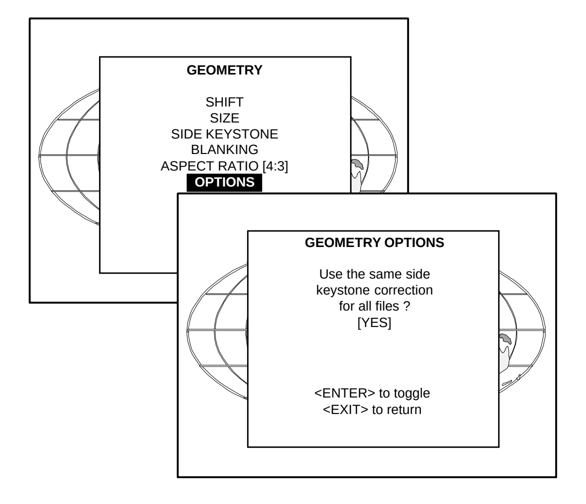
La opción *Aspect Ratio [4:3]*



Esta función permite forzar el proyector en una proporción típica. Por ejemplo, proyectar una imagen de 4:3 en una proporción de 16:9.

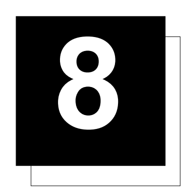
Seleccione **Aspect Ratio** con ayuda del disco de mando y pulse ENTER para conmutar entre [4:3] y [16:9].

La opción *Opciones (Options)*



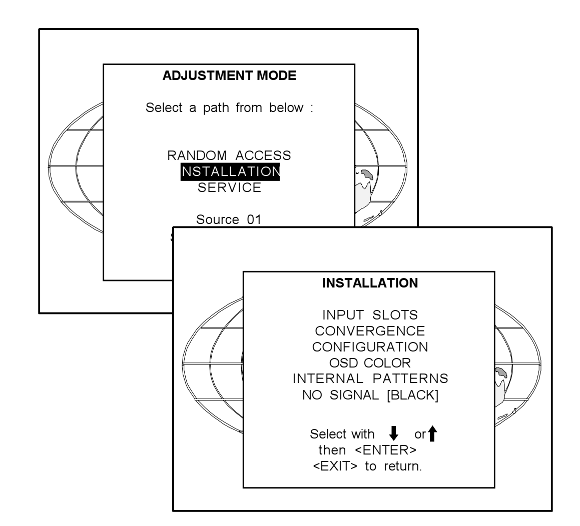
Resalte la opción **Opciones** ***(Options)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú *Opciones geometría (Geometry Options)*.
A continuación aparecerá la siguiente pregunta :
'*Use the same side keystone correction for all files ? [YES] or [NO].*'
('Utilizar el mismo trapecio lateral para corregir todos los archivos ? [SI] o [NO].')
[SI] : Se utilizará el mismo trapecio lateral para todos los archivos instalados.
[NO] : Se deberá ajustar el trapecio lateral para cada archivo por separado.

Pulse **ENTER** para conmutar entre [SI] y [NO].
Pulse **EXIT** para volver al menú *Geometría (Geometry)*.



MODO DE INSTALACIÓN

Inicio del modo de instalación



Resalte con ayuda del disco de mando la opción **Instalación (Installation)** y pulse **ENTER**.

ENTER para tener acceso al menú del modo de instalación.
EXIT para volver al modo operacional.

El menú visualizado contiene las siguientes opciones :

Entradas *(Input slots)* : para determinar la entrada para una fuente específica. Véase 'Conexiones' para los diferentes tipos de fuente.
Convergencia *(Convergence)* : para ajustar la convergencia de los paneles LCD. Para mayor información contacte con un técnico de servicio autorizado BARCO.
Configuración *(Configuration)* : para determinar la posición del proyector.
Color OSD *(OSD color)* : para cambiar el color de la opción de menú resaltada.
Diseños internos *(Internal Patterns)* :
- Contornos *(Outline)*
- Barras de color *(Color bars)*
- Multiráfaga *(Multiburst)*
- Tablero de damas *(Checker board)*
- Pureza *(Purity)*
- Página de caracteres *(Page Char)*
- Caracteres alfanuméricos *(Alpha-numeric Char)*
- Barras de gris *(Gray bars)*

No señal *(No signal)* : para visualizar una pantalla negra o azul si ninguna fuente esté conectada al proyector.

La opción *Configuración (Configuration)*

Resalte **Configuración *(Configuration)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

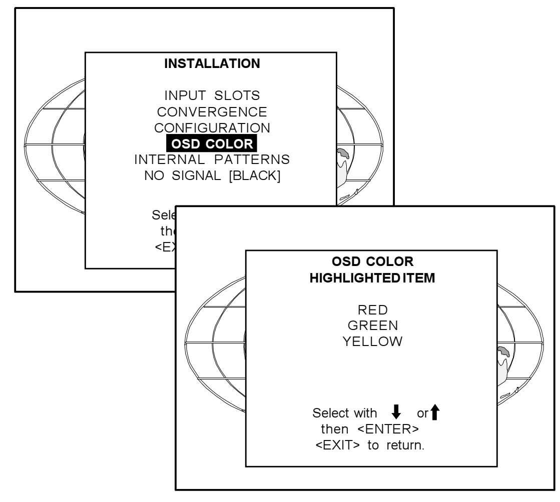
Para más información, véase '¿Dónde instalar el proyector? en el capítulo 2, 'Instrucciones de instalación'.

La opción *Color OSD (OSD Color)*

***OSD : On-screen display* (visualización en pantalla)**

Se puede visualizar una opción de menú resaltada en rojo *(Red)*, verde *(Green)* o amarillo *(Yellow)*.
Para cambiar el color, resalte **Color OSD *(OSD Color)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**. El menú correspondiente se visualiza.

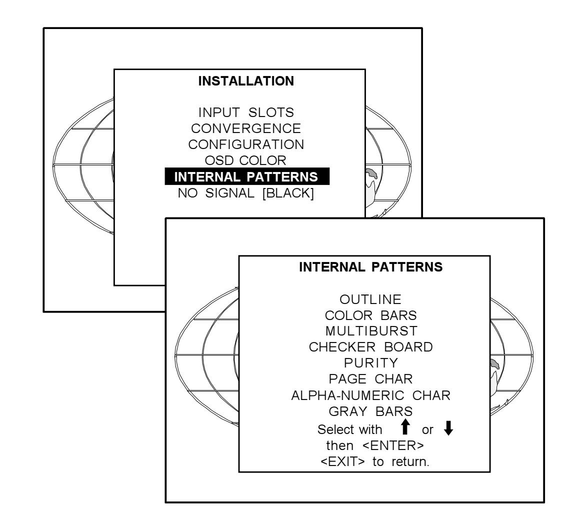
Resalte un color con el disco de mando y pulse **ENTER** para seleccionar.



La opción *Diseños internos (Internal Patterns)*

El proyector dispone de varios diseños internos que el usuario puede utilizar para efectuar mediciones.
Resalte **Diseños internos *(Internal Patterns)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para visualizar el menú de selección de diseños internos.
Se puede seleccionar uno de los siguientes diseños:
- Contornos *(Outline)*
- Barras de color *(Color Bars)*
- Multiráfaga *(Multiburst)*
- Tablero de damas *(Checker Board)*
- Pureza *(Purity)*
- Página de caracteres *(Page Char)*
- Caracteres alfanuméricos *(Alpha-numeric Char)*
- Barras de gris *(Gray bars)*

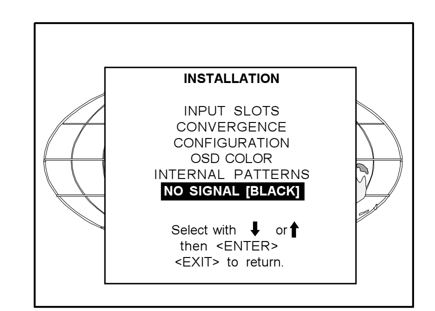
Se puede invertir cada diseño (salvo 'Pureza') pulsando la tecla **ENTER**. Para volver al diseño normal, pulse **EXIT**.



La opción *No Signal [BLACK]/[BLUE]*

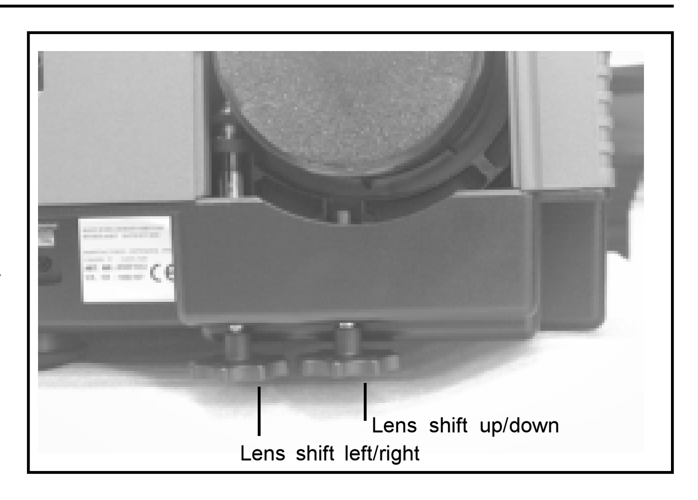
Para cambiar el color de la pantalla si ninguna señal está activa.
[BLACK (negro)] : se proyecta una pantalla negra.
[BLUE (azul)] : se proyecta una pantalla azul.

Seleccione **No signal** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para conmutar entre [BLACK] y [BLUE].

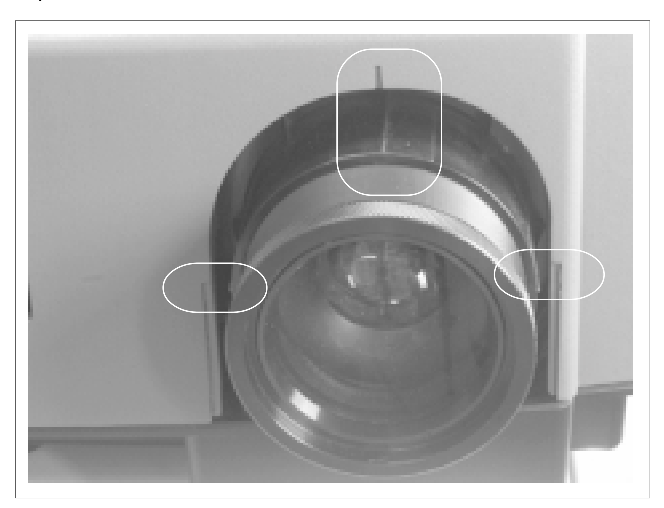


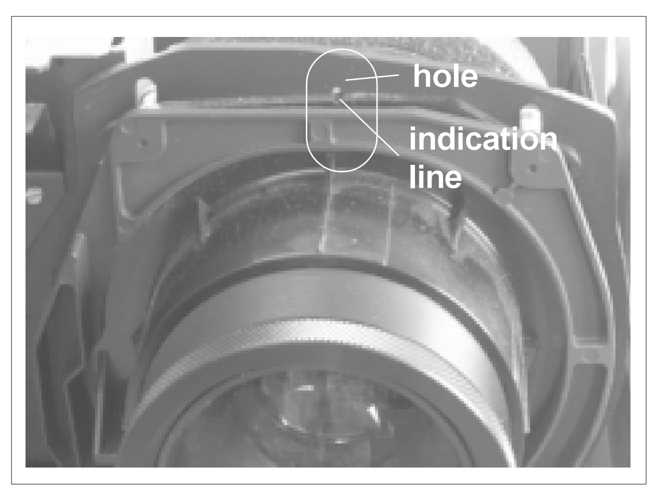
Uso del soporte de lente ajustable incorporado.

Con este soporte ajustable de la lente, es posible desplazar la imagen visualizada hacia arriba o abajo en la pantalla, sin que se desplace el proyector de su posición normal y sin que haya una distorsión geométrica de la imagen. Este sistema es particularmente útil en las configuraciones dobles del proyector o para aplicaciones donde el proyector no se puede instalar en su posición estándar.
Características :
- Es posible el desplazamiento vertical y horizontal de la lente sin quitar la tapa del proyector,
  5 mm hacia la izquierda y 5 mm hacia la derecha
  15 mm hacia arriba y 15 mm hacia abajo.
- Este soporte lo hace posible proyectar una imagen geométrica sin distorsión desde una posición de proyección no estándar.
- El desplazamiento del soporte de la lente no se determina por la lente utilizada sino por la anchura de la pantalla.
- Este soporte puede servir para todas las lentes disponibles.

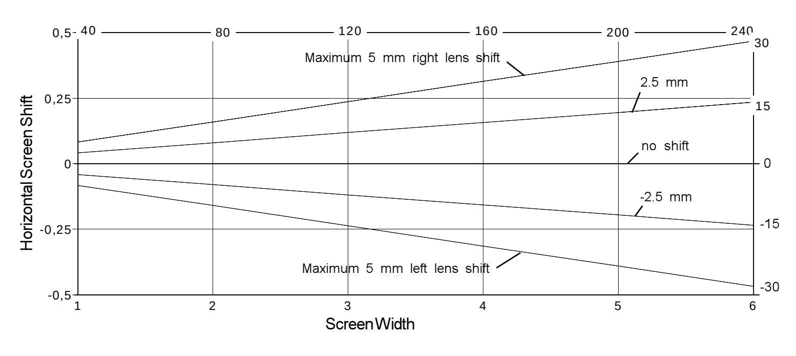


¿Cómo desplazar la imagen?
- Empiece con el desplazamiento hacia la izquierda o derecha hasta que se obtenga la posición horizontal correcta. Para desplazar la imagen hacia la derecha, gire la tuerca en sentido horario. Gire la tuerca en sentido antihorario para desplazar la imagen hacia la izquierda.





- Desplace la imagen hacia arriba o abajo hasta que se obtenga la posición vertical correcta de la imagen. Gire la tuerca en sentido horario para desplazar la imagen hacia arriba, gire la tuerca en sentido antihorario para desplazar la imagen hacia abajo.



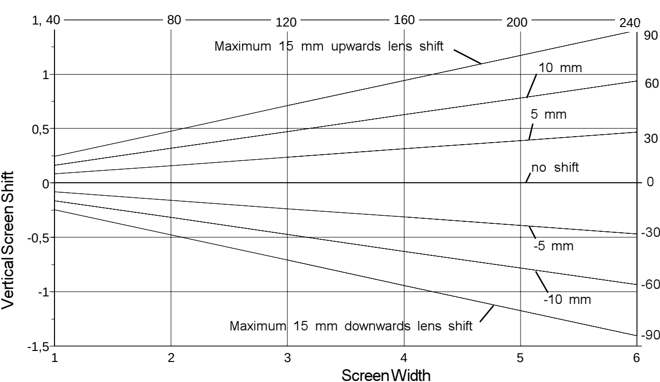
El desplazamiento horizontal es función de la anchura de la pantalla para varios desplazamientos de lente.

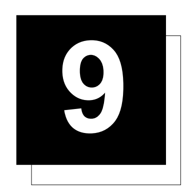
El desplazamiento vertical es función de la anchura de la pantalla para varios desplazamientos de lente.

Se puede calcular el desplazamiento vertical y horizontal de la imagen proyectada como sigue :

Desplazamiento pantalla = desplaz. lente x 1 + (anchura pantalla/ anchura panel LCD)

Anchura del panel LCD para la serie 3200 : 0,06480 m (2.551 pulg)





MODO DE SERVICIO

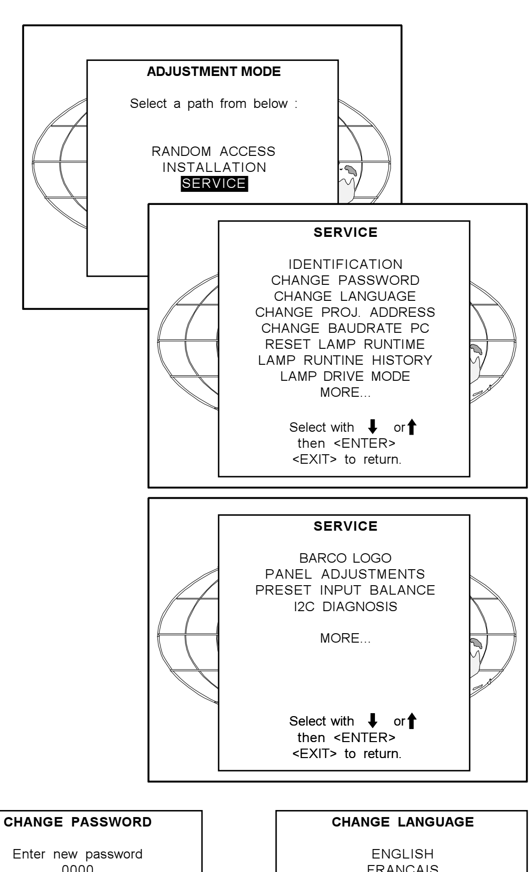
Inicio del modo de servicio

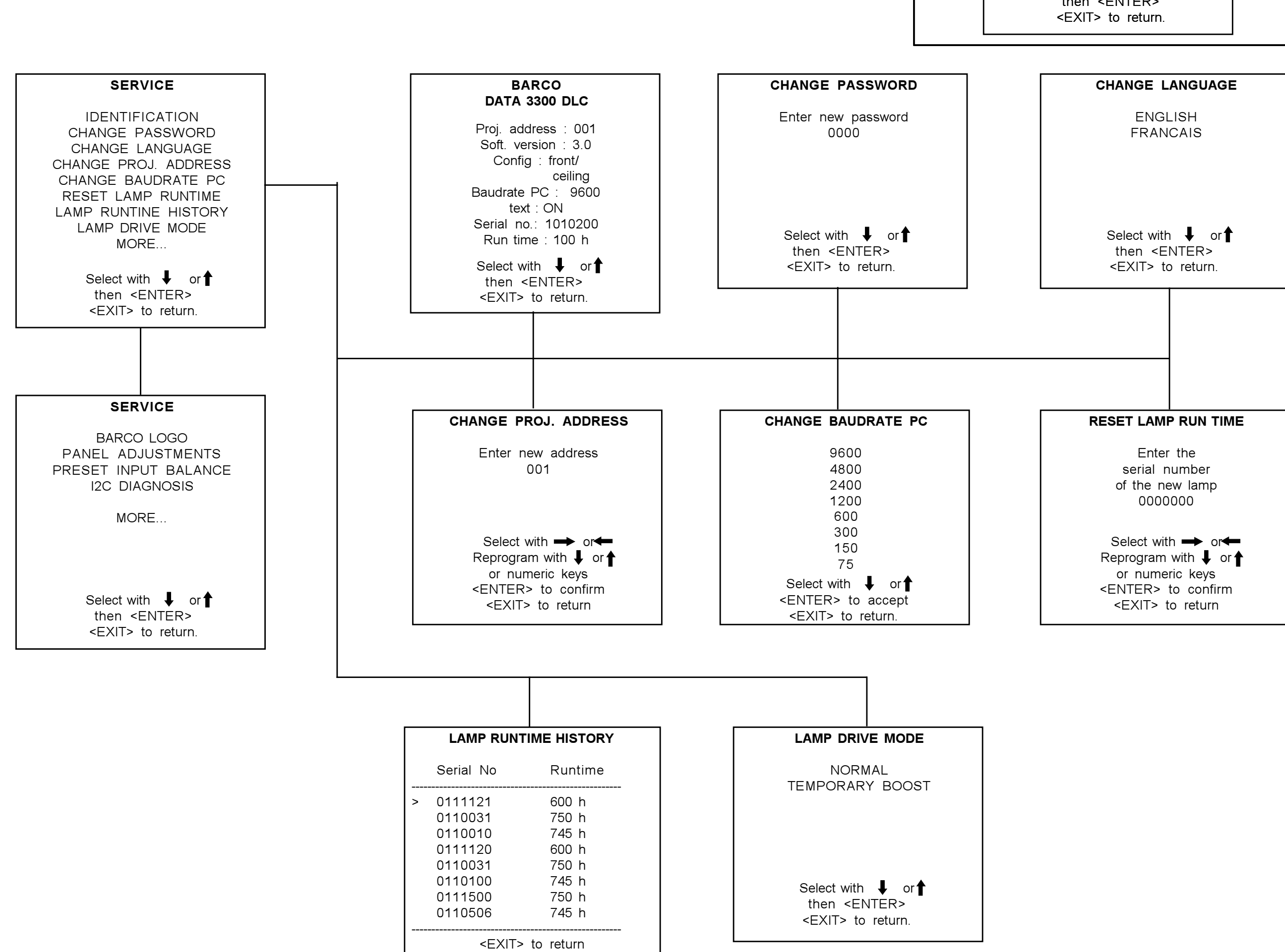
Resalte con ayuda del disco de mando la opción **Servicio *(Service)*** y pulse **ENTER**.

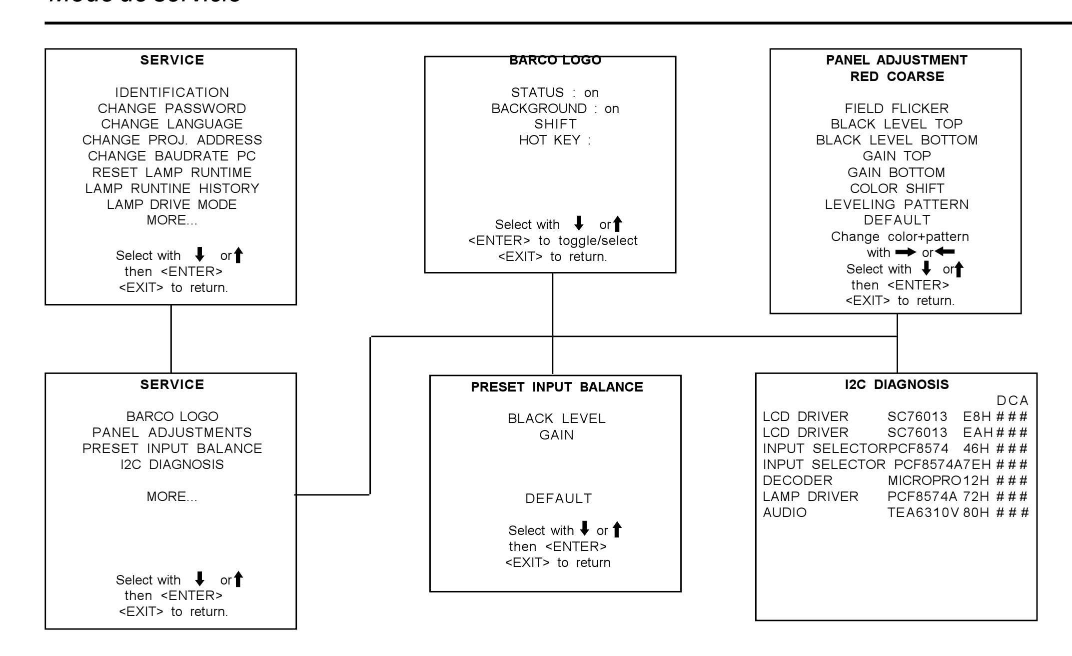
Algunas funciones del modo de servicio están protegidas por una contraseña (si la función de contraseña está activada). Para tener acceso a estas funciones es precisa la introducción de la contraseña. Una vez introducida la contraseña el usuario tiene acceso a todas las funciones mientras permanezca en el modo de ajuste.

El menú del modo de servicio se consta de dos partes. Se puede pasar de una parte a otra seleccionando la opción **Más *(More)***.
Si la función deseada no está visualizada en la pantalla, seleccione **Más *(More)*** y pulse **ENTER** para visualizar las demás funciones.

ENTER para visualizar el menú del modo de servicio.
EXIT para volver al modo operacional.

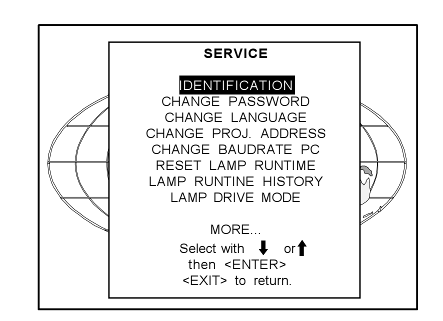






La opción *Identificación (Identification)*

Para visualizar la pantalla de identificación, resalte con ayuda del disco de mando la opción **Identificación *(Identification)*** y pulse **ENTER**.



En la pantalla aparecerán los siguientes datos :
- el tipo del proyector
- la dirección del proyector
- la versión de *software*
- la configuración de instalación
- la velocidad de transferencia de datos *(Baud rate)*
- texto SI
- el número de serie del proyector
- el tiempo de servicio del proyector

- *tipo del proyector* : BARCODATA 3300DLC

- *versión de software*

- *Dirección del proyector* : Para cambiar la dirección del proyector, véase 'La opción *Cambiar la dirección del proyector*' en este capítulo.

- *Configuraciones posibles de instalación* :

  * Frontal/Techo
  * Frontal/Mesa
  * Retro/Techo
  * Retro/Mesa

Para cambiar la configuración, consulte el capítulo 'Instrucciones de instalación'.

- *Velocidad de transmisión (Baud rate)* : Indica la velocidad de transferencia de datos con un PC IBM (o compatible) o un MAC. La velocidad del proyector debe ser igual a la del ordenador conectado. Para cambiar la velocidad de transmisión, véase 'La opción *Cambiar la velocidad de transmisión*' en este capítulo.

- *Tiempo de servicio del proyector* : Indica el tiempo de servicio total desde la primera puesta en marcha. Todos los proyectores salen de la fábrica con un tiempo de servicio de más o menos 24 horas.

- *Número de serie del proyector* : Indica el número de fabricación del proyector. Este número le podrá ser de utilidad si necesita la ayuda de un técnico de servicio.

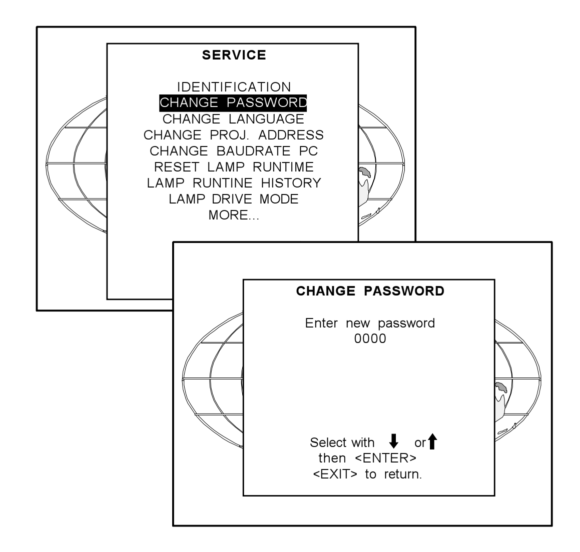
La opción *Cambiar la contraseña (Change Password)*

Esta función está protegida por contraseña si el enlace jumper para la contraseña está instalado.

¿Cómo activar o desactivar la protección por contraseña?

La protección por contraseña está activada si el enlace contraseña está instalado en el módulo controlador.

Consulte un técnico cualificado o un técnico autorizado del servicio de BARCO para cambiar la posición del enlace.



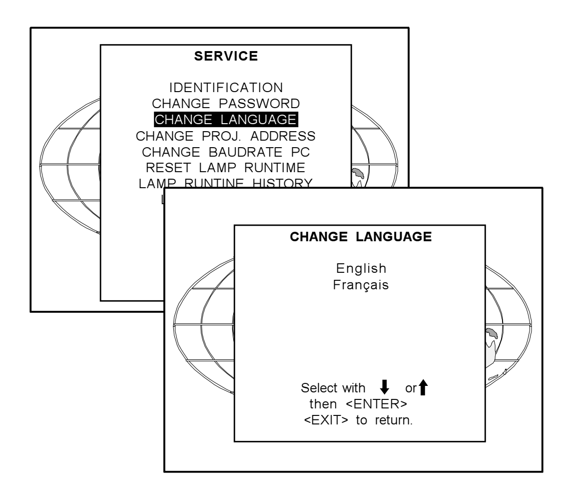
¿Cómo cambiar la contraseña?

Seleccione la opción **Cambiar la contraseña *(Change password)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para visualizar el menú correspondiente.

ENTER visualiza el menú *Cambiar la contraseña (Change password).*
EXIT vuelve al modo de ajuste.
ADJUST vuelve al modo operacional.

Se visualiza la contraseña actual que puede ser modificada con las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local.
Pulse **ENTER** para guardar la nueva contraseña.
Pulse **EXIT** si no quiere modificar la contraseña.

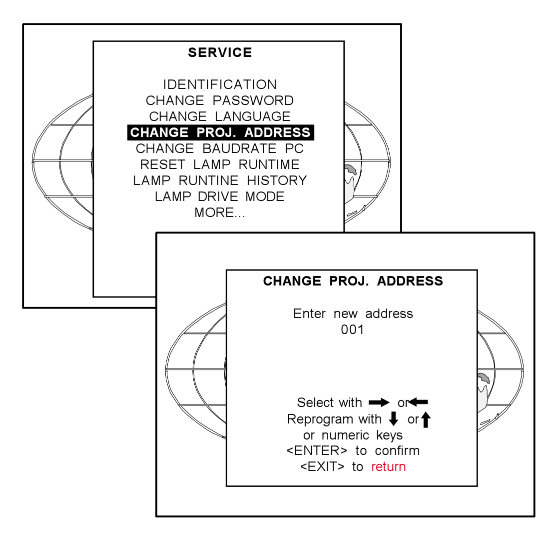
La opción *Cambiar idioma (Change Language)*



Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **Cambiar idioma *(Change Language)*** y pulse **ENTER** para visualizar el menú correspondiente.
Idiomas disponibles : el inglés y el francés.

La opción *Cambiar la dirección del proyector (Change Projector Address)*

Se debe asignar a cada proyector una dirección entre 0 y 255. Se puede asignar la dirección por *software*.
Seleccione la opción Cambiar dirección proyector (Change Projector Address) con el disco de mando y pulse ENTER. Se visualiza el menú correspondiente con la dirección actual. La primera cifra está resaltada. Introduzca la nueva dirección con ayuda :
- de las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local
- del disco de mando. Seleccione la cifra que desee cambiar empujando el disco de mando a la derecha o izquierda y cambie el valor presionando el disco de mando hacia arriba o abajo. De ser necesario, repita este procedimiento para las demás cifras.

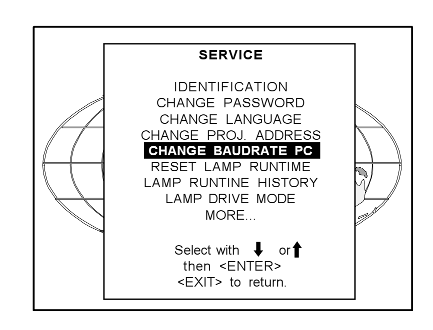


La opción *Cambiar la velocidad de transmisión (Change Baudrate PC)*

Ocho son las velocidades de transmisión para la comunicación entre el proyector y un PC o MAC. Se puede cambiar la velocidad de transmisión por *software*.
Resalte **Cambiar velocidad de transmisión *(Change Baudrate PC)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para visualizar la pantalla correspondiente.
Existe un amplio rango de velocidades de transmisión :

9600/4800/2400/1200/600/300/150/75

La velocidad actual está resaltada. Para cambiar la velocidad, seleccione con ayuda del disco de mando la velocidad deseada y pulse **ENTER** para que se adopte el nuevo valor.

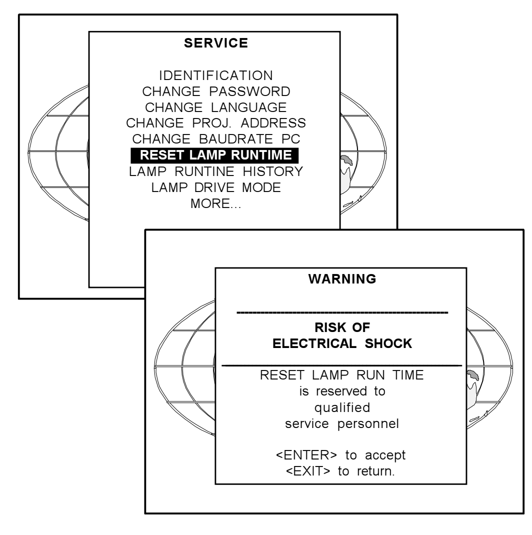


La opción *Puesta a cero del tiempo de servicio de la lámpara (Reset Lamp Runtime)*

Sólo se puede poner a cero el tiempo de servicio al instalar una nueva lámpara.
Resalte **P.A.C. Tiempo Servicio Lámpara *(Reset Lamp Runtime)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

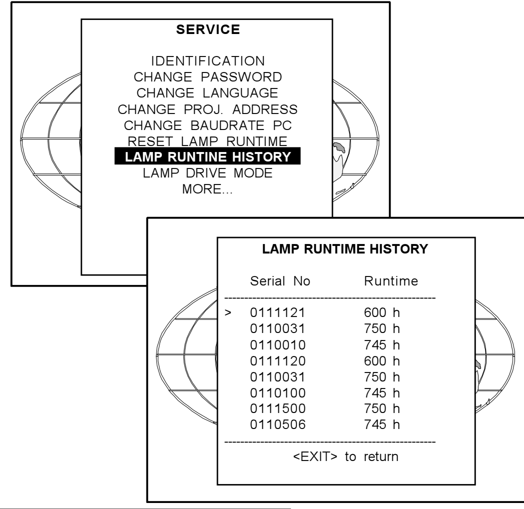
Al seleccionar esta opción, se visualiza el siguiente mensaje :

'Riesgo de descarga eléctrica. Reservado para personal cualificado.' *(Risk of electrical shock. Reset lamp run time is reserved to qualified service personnel.*
Si Ud. no está cualificado, pulse **EXIT** para cancelar la operación.



La opción *Tiempo de servicio de las lámparas (Lamp Run Time History)*

Para ver el tiempo de servicio de las lámparas, resalte la opción **Tiempo Servicio Lámparas (Lamp Run Time History)** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**. Se visualizará un listado de los números de serie de las lámparas y los tiempos de servicio correspondientes.
La lámpara actual está marcada con el signo >.
Pulse **EXIT** para volver al menú principal del modo de servicio.

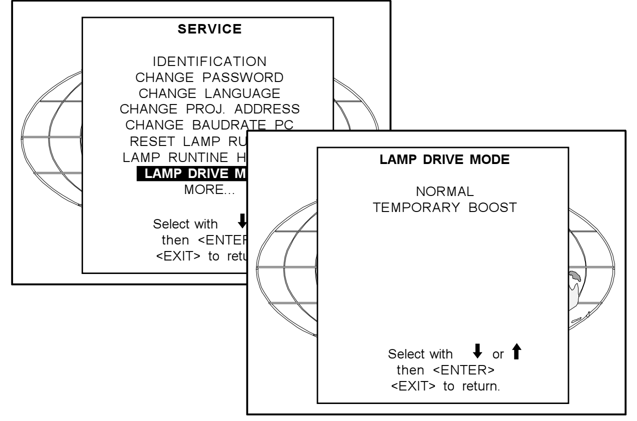


La opción *Modo de operación de la lámpara (Lamp Drive Mode)*

Resalte la opción **Modo de operación de la lámpara *(Lamp Drive Mode)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

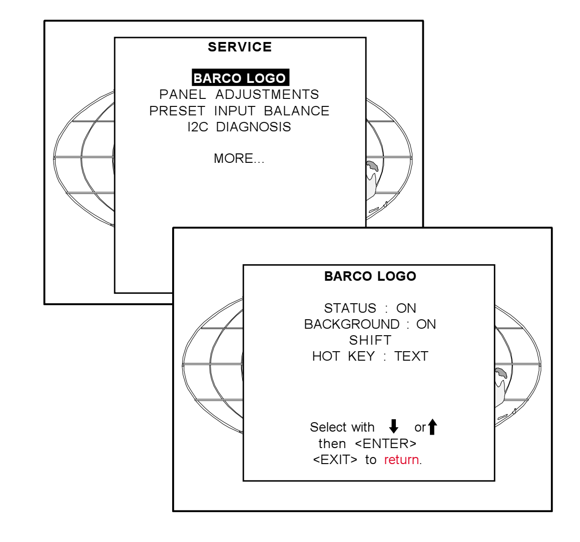
Resalte el modo de operación deseado empujando el disco de mando hacia arriba o abajo y pulse **ENTER** para conmutar entre [NORMAL] y [TEMPORARY BOOST (Boost temporal)].

[NORMAL] : la lámpara tiene una potencia de 575 vatios.
[TEMPORARY BOOST] : la lámpara tiene una potencia de 700 vatios. Desactivando esta función, el modo de operación de la lámpara pasará al modo 'NORMAL'.
El proyector siempre inicia en el modo normal.



La opción *Logotipo BARCO (BARCO logo)*

Se puede visualizar en el fondo o primer plano de la imagen el logotipo BARCO. El logotipo puede ser situado en cualquier lugar de la pantalla. Para visualizar el logotipo BARCO o modificar los ajustes del mismo, resalte la opción **Logotipo BARCO *(BARCO Logo)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.
Se visualizará el menú correspondiente que contiene cuatro parámetros, es decir tres ajustes de conmutar y un control de desplazamiento.



ESTADO *(STATUS)* [ON/OFF]
ON : se visualizará en pantalla el logotipo BARCO.
OFF : no se visualizará el logotipo BARCO.

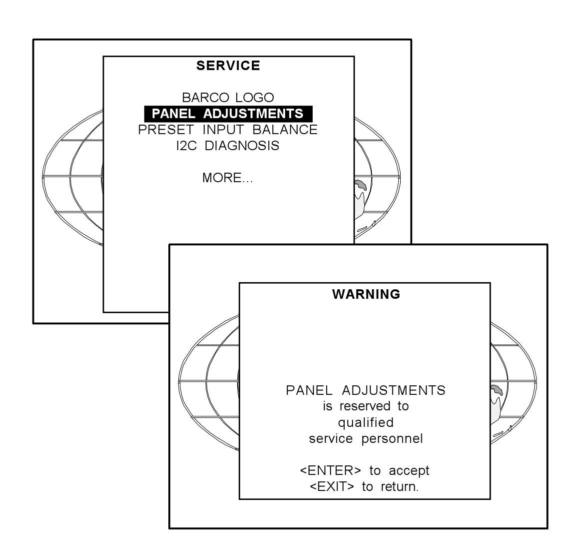
FONDO *(BACKGROUND)* [ON/OFF]
ON : el logotipo BARCO aparecerá sobre un fondo negro.
OFF : el logotipo BARCO aparecerá sin fondo.

DESPLAZAMIENTO *(SHIFT)*
Pulsando el disco de mando hacia arriba, abajo, la derecha o la izquierda se puede posicionar el logotipo en cualquier lugar de la pantalla.

TECLA RÁPIDA *(HOT KEY)* [TEXT/OFF]
OFF : la función 'Tecla rápida' está desactivada.
TEXT : la tecla TEXT del mando a distancia funcione como tecla rápida para hacer aparecer o desaparecer el logotipo BARCO (sólo activa en el modo operacional.)

La opción *Ajustes del panel (Panel Adjustments)*

Modificaciones de los ajustes del panel pueden afectar al funcionamiento del proyector !
El panel fue ajustado en la fábrica. No modifique ninguno de estos ajustes. Sólo le pueden ser de utilidad para la instalación de un nuevo panel.



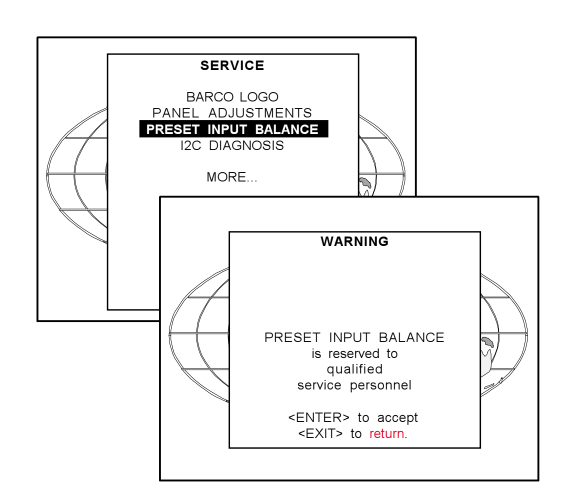
Resalte **Ajustes del panel *(Panel Adjustments)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

Al seleccionar esta opción, se visualizará el siguiente mensaje :

'Ajustes del panel reservados para personal cualificado.'
(Panel Adjustments is reserved to qualified service personnel.)
Si Ud. no está cualificado, pulse **EXIT** para cancelar la operación.

La opción *Ajuste del balance de entrada (Preset Input Balance)*

Modificaciones del ajuste del balance de entrada pueden afectar al funcionamiento del proyector !
Resalte la opción **Ajuste del balance de entrada *(Preset Input Balance)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

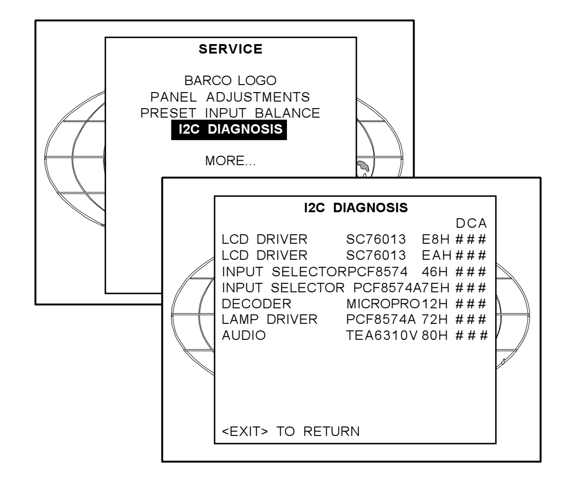


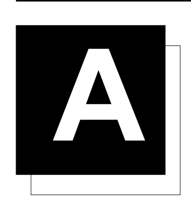
Al seleccionar esta opción, se visualizará el siguiente mensaje :

'Ajuste balance de entrada reservado para personal cualificado.'
(Preset Input Balance is reserved to qualified service personnel.)
Si Ud. no está cualificado, pulse **EXIT** para cancelar la operación.

La opción *Diagnóstico I²C (I2C diagnosis)*

Esta función le muestra información sobre el funcionamiento de los ICs controlados por I²C.
Resalte la opción **Diagnóstico I²C *(I2C diagnosis)*** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para ver la información.





ARCHIVOS DE FUENTE ESTÁNDARES

NOMBRE	RESOLUCIÓN	FVERT Hz	FHOR kHz	FPIX MHz	PTOT	PACT	LTOT	LACT
CGA	640 X 200	59,924	15,700	14,318	912	640	262	200
NTSC	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
NTSC_2	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
NTSC_3	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	1017	800	263	240
EGA	640 X 350	59,702	21,851	16,257	744	640	366	350
MAC_5	512 X 342	60,158	22,259	15,670	704	512	370	342
MAC_3	512 X 384	60,147	24,480	15,667	640	512	407	384
MAC_4	560 X 384	60,147	24,480	17,234	704	560	407	384
8514-A	1024 X 384I	43,479	35,522	44,900	1264	1024	409	384
VGA_TXT	720 X 400	70,087	31,469	28,322	900	720	449	400
COMPUSC4	1024 X 480I	29,945	30,694	39,779	1296	1024	512	480
VGA_72V	640 X 480	72,800	37,856	31,496	832	640	520	480
VGA_GR	640 X 480	59,941	31,469	25,175	800	640	525	480
VGA75ISO	640 X 480	75,000	39,375	31,500	800	640	525	480
MAC_2	640 X 480	66,667	35,000	30,240	864	640	525	480
MAC_LC	640 X 480	66,619	34,975	31,338	896	640	525	480
MUSE	960 X 518I	30,000	33,750	37,125	1100	960	563	518
HDMAC	1008 X 570I	25,020	31,250	39,125	1252	1008	625	570
SVGA_56V	800 X 600	56,250	35,156	36,000	1024	800	625	600
SVGA_60V	800 X 600	60,317	37,879	40,000	1056	800	628	600
SVGA_72V	800 X 600	72,084	48,080	50,003	1040	800	667	600
XGA_70V	1024 X 768	69,705	56,182	74,610	1328	1024	806	768
XGA_60	1024 X 768	60,000	48,360	64,996	1344	1024	806	768
XGA_75	1024 X 768	75,781	61,080	86,000	1408	1024	806	768
XGA75_GS	1024 X 768	74,534	59,701	79,284	1328	1024	801	768
XGA_72	1024 X 768	71,955	58,140	80,000	1376	1024	808	768
SUP_MAC	1024 X 768	60,000	48,780	63,999	1312	1024	813	768
XGA_70	1024 X 768	70,000	57,050	78,044	1368	1024	815	768
MAC_POR	640 X 870	74,996	68,846	57,280	832	640	918	870
INTER_GR	1184 X 886	67,170	61,796	92,941	1504	1184	920	886
SG_60_2	1024 X 768	60,000	48.780	64,390	1320	1024	812	768

Nombre: Nombre del archivo, contiene los ajustes.
Resolución : la resolución de la imagen; una I indica que se trata de una imagen entrelazada.

FVERT Hz : La frecuencia vertical de cuadro de la fuente.

FHOR kHz : La frecuencia horizontal de la fuente.

FPIX MHz : La frecuencia de los pixels.

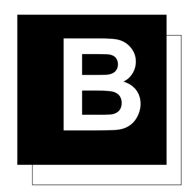
PTOT : El número total de pixels en una línea horizontal.

PACT : El número de pixels activos en una línea horizontal.

LTOT : El número total de líneas en un campo.

LACT : El número de líneas activas en un campo.

NOMBRE	RESOLUCIÓN	FVERT Hz	FHOR kHz	FPIX MHz	PTOT	PACT	LTOT	LACT
SG_60_3	960 X 680	60,000	43,200	54,432	1260	960	720	680
ED	735 X 480	59,940	31,470	27,000	910	735	525	480
PC98_1	640 X 400	56,416	24,823	21,050	848	640	440	400
PC98_2	1120 X 375I	79,987	32,835	47,840	1457	1120	411	375
PC98_3	1120 X 750	60,000	50,000	78,569	1571	1120	833	750
MAC_6	832 X 624	74,550	49,722	57,280	1152	832	667	624
MAC_7	1024 X 768	74,910	60,150	80,000	1330	1024	803	768
PAM500	640 X 400	60,000	26,400	22,810	864	640	440	400
PAM800	1120 X 375I	89,872	36,443	50,000	1372	1120	406	375
FMTO_2	640 X 400	55,370	24,370	21,060	864	640	440	400
FMR	640 X 400I	84,700	36,440	28,570	784	640	431	400
SDI_625	675 X 2781	25,000	15,625	13,500	864	675	313	278
SDI_525	675 X 2401	29,970	15,734	13,500	858	675	263	240



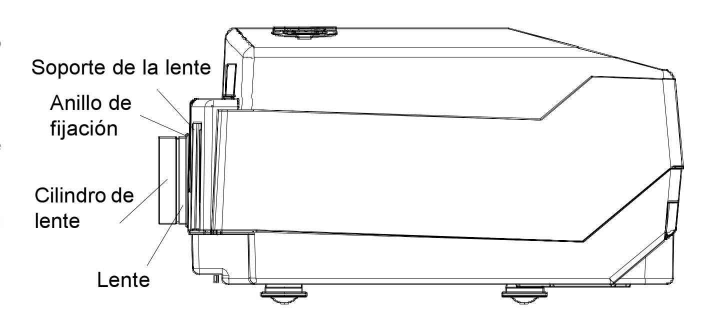
LENTES

Enfoque de la lente

Afloje el anillo de fijación de la lente girándolo en el sentido antihorario.

Enfoque la imagen girando la lente a la izquierda o a la derecha. Cuidado : No desenrosque demasiado la lente para evitar que se caiga del soporte.

Una vez enfocada la imagen, fije la lente en la posición actual girando el anillo de fijación en el sentido horario.



Limpieza de la lente

Limpieza de la lente MD(1.2:1) y otras lentes MD.

Para que las posibilidades de dañar el recubrimiento óptico o de arañar la superficie de la lente sean mínimas, hemos elaborado directrices para la limpieza de las mismas. EN PRIMER LUGAR, le recomendamos que intente eliminar toda partícula o cuerpo de la lente con una ráfaga de aire desionizado. NO UTILICE líquidos para limpiar la lente.

Con la lente le entregamos un paño Toraysee™.

Siga los siguientes pasos :

1. Siempre limpie las lentes con un paño Toraysee™ LIMPIO.

2. Limpie la lente siempre en la misma dirección. No frote la superficie en ambas direcciones, pues ello tiende a aplastar la suciedad contra el recubrimiento.

3. No deje el tejido limpiador en un espacio abierto o en el bolsillo de una bata, pues podría contaminarse.

4. Si se forman manchas al limpiar la lente, reemplace el tejido. Las manchas son el primer indicio de que la tela está sucia.

5. No utilice suavizantes al lavar el tejido de limpieza ni láminas suavizantes al secarlo.

6. No aplique limpiadores líquidos al tejido, pues podrían contaminarlo.

Código de pedido de un paño nuevo Toraysee™: R379058.
También se puede utilizar este paño Toraysee™ para limpiar otras lentes.

Limpieza alternativa para la lente MD, salvo la lente MD(1.2:1).

Para que las posibilidades de dañar el recubrimiento óptico o de arañar la superficie de la lente sean mínimas, hemos elaborado directrices para la limpieza de las mismas. EN PRIMER LUGAR, le recomendamos que intente eliminar toda partícula o cuerpo de la lente con una ráfaga de aire desionizado, o pasándole ligeramente un cepillo suave de pelo de camello.

Lente plástica con varias capas y lentes de cristal.

1. **NO** rocíe directamente la superficie de la lente con ningún tipo de líquido.

2. **NO** utilice ningún material seco para limpiar la superficie (trapo o toallita, etc. secos).

3. Utilice un limpiaventanas líquido del mercado. ***NO utilice un aerosol.*** Podrá utilizar también otros agentes limpiadores, como acetona con graduación de laboratorio, o una mezcla 70-30 de éter etílico y alcohol etílico. Si no está seguro del efecto del agente limpiador, haga primero la prueba en una área reducida de la lente.

4. Utilice una tela suave de algodón (paño de algodón tras varios lavados que eliminen el apresto) o una toallita facial suave (Charmin, Softweve, etc.).

5. Si utiliza un limpiaventanas, humedezca la tela o toallita y limpie suavemente con ella la superficie. Luego séquela suavemente con otra toallita.

6. Si utiliza acetona o una mezcla de éter etílico, proceda como sigue: doble la tela o toallita sobre sí misma varias veces para obtener una almohadilla. Humedezca la parte más mullida de la almohadilla en la acetona, colóquela en el extremo opuesto a usted del diámetro de la lente e, inmediatamente, deslícela sobre la lente hacia usted, ejerciendo una presión muy ligera en línea recta, retirándola de la lente al acabar el recorrido. No detenga nunca la tela en la lente. Realice sobre la lente el movimiento indicado a una velocidad equivalente a la de evaporación. Este es muy importante, pues evita la formación de rayas y manchas. Inicie la limpieza en un extremo de la lente y vaya recorriendo la totalidad de la misma en pasadas sucesivas. Utilice diferentes caras de la almohadilla para cada pasada, luego dele la vuelta. No dé más de una pasada con la misma área de la almohadilla. Tenga cuidado con el borde pintado, pues la acetona la atenuará.

Lentes

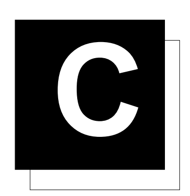
Este apéndice le muestra un resumen de las tablas y fórmulas para las lentes disponibles para el BARCODATA 3300.
También puede encontrar un resumen de todas las tablas, diagramas y fórmulas en el manual "Diagramas de instalación para los proyectores de BARCO", número de pedido : R5975924.

Las siguientes lentes están disponibles :

Nombre	largo de lente mm (pulg)	diám. lente mm (pulg)	peso kg (lbs)	número de pedido
MD(1.2:1)	247 (9.7)	124 (4.9)	2.8 (6.6)	R9829470
MD(2.3:1)	232 (9.13)	118 (4.6)	4.0 (8.82)	R9829340
MD(3.4:1)	188 (7.4)	118 (4.6)	2.8 (6.17)	R9829350
MD(5:1)	184 (7.25)	118 (4.6)	1.8 (3.97)	R9829360
MD(6:1)	177 (6.98)	118 (4.6)	2.0 (4.72)	R9829370
MD(7:1)	177 (6.98)	118 (4.6)	2.0 (4.72)	R9829380
MD(1.7-3:1)	428 (16.85)	164 (6.46)	6.5 (14.0)	R9829335
MD(3-6:1)	389 (15.3)	143 (5.6)	5.4 (12.0)	R9829590

Fórmulas de lente para calcular la distancia del proyector.

MD(1.2:1)	Métrico	PD=1.21 x SW + 0.08
	Pulgada	PD= 1.21 x SW + 3.15
MD(2.3:1)	Métrico	PD=2.265 x SW + 0.03
	Pulgada	PD=2.265 x SW + 1.18
MD(3.4:1)	Métrico	PD=3.365 x SW + 0.08
	Pulgada	PD=3.365 x SW + 3.15
MD(5.0:1)	Métrico	PD=4.92 x SW + 0.17 + (0.02/SW)
	Pulgada	PD=4.92 x SW + 6.693 + (31/SW)
MD(6:1)	Métrico	PD=6.1 x SW + 0.31 + (0.03/SW)
	Pulgada	PD=6.1 x SW + 12.20 + (46.50/SW)
MD(7:1)	Métrico	PD=6.889 x SW + 0.46 + (0.03/SW)
	Pulgada	PD=6.889 x SW + 18.11 + (46.5/SW)
MD(1.7-3:1)	Métrico	PDmin=1.77 x SW - 0,034 +(0,225/SW)
		PDmax=3.052 x SW + 0,248 - (0,0055/SW)
	Pulgada	PDmin=1.77 x SW -1.34 + (348.75/SW)
		PDmax=3.052 x SW + 9,76 - (8,52/SW)
MD(3-6:1)	Métrico	PDmin=2.877 x SW
		PDmax=5.906 x SW + 0.01
	Pulgada	PDmin=2.877 x SW
		PDmax=5.906 x SW + 0.3



NÚMEROS DE FUENTE 80 - 89 Y 90 - 99

Proyector sin periféricos 800

Los números de fuente 81 - 83 y 91 - 93 no corresponden a entradas físicas. Se puede crear un archivo adicional para estos números que contiene varios parámetros. La siguiente tabla le muestra la relación entre los números de fuente 0 - 9 y 90 - 99 o entre 0 - 9 y 80 - 89.

Entrada 1	no. de fuente 1	archivo A
	no. de fuente 81	archivo A'
	no. de fuente 91	archivo A''
Entrada 2	no. de fuente 2	archivo B
	no. de fuente 82	archivo B'
	no. de fuente 92	archivo B''
Entrada 3	no. de fuente 3	archivo C
	no. de fuente 83	archivo C'
	no. de fuente 93	archivo C''

Siga los siguientes pasos para crear un segundo o tercero archivo para las fuentes 0 a 9 :

1. Elija la fuente entre 0 y 9.

2. Seleccione con las teclas numéricas del mando a distancia el número de fuente correspondiente entre 80 y 99.

3. Acceda al modo de ajuste y cargue el archivo correspondiente. Efectúe las modificaciones necesarias.

4. Guarde el archivo y salga del modo de ajuste.

Proyector con periféricos 800

Los números de fuente 90 - 99.
Los números de fuente 90 - 99 no corresponden a entradas físicas. Se puede crear un archivo adicional para estos números (números de fuente del equipamiento periférico 800) que contiene varios parámetros. La siguiente tabla le muestra la relación entre los números de fuente 0 - 9 del equipamiento periférico 800 y 90 - 99.

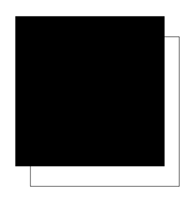
Entrada 1	no. de fuente 1	archivo A
	no. de fuente 91	archivo A'
Entrada 2	no. de fuente 2	archivo B
	no. de fuente 92	archivo B'
Entrada 3	no. de fuente 3	archivo C
	no. de fuente 93	archivo C'
	●	
	●	
Entrada 9	no. de fuente 9	archivo I
	no. de fuente 99	archivo I'

Siga el mismo procedimiento como para un proyector sin periféricos 800.

Números de fuente 81 - 83

Sólo es válido, si no está conectado a las entradas 81 - 83 de un RCVDS05 un módulo de entrada.
Los números de fuente 81 - 83 corresponden a las entradas físicas 1 - 3 del proyector.
Por ejemplo, si se debe seleccionar la entrada 1 del proyector, teclee el número de fuente 81.
La siguiente tabla le muestra la relación entre los números de entrada 1 - 3 del proyector con periféricos 800.

Fuente de entrada 1	no. de fuente 81
Fuente de entrada 2	no. de fuente 82
Fuente de entrada 3	no. de fuente 83



CARTA PARA METER EN EL MANDO A DISTANCIA

